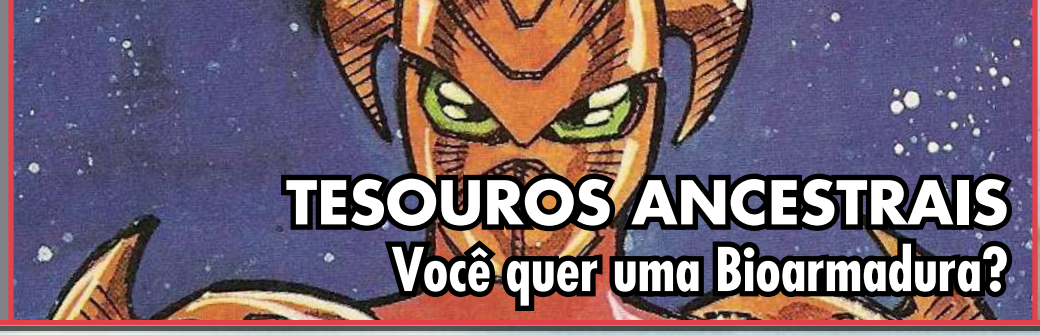
CHEFE DE FASE
Dillan Quickshot está de volta



TESOUROS ANCESTRAIS
Você quer uma Bioarmadura?

A HISTÓ
A linh

DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO

CAVERNA DO SABER
AGORA SOB NOVA DIREÇÃO

TOOLBOX
BASTIDORES DE UMA NOVA CAMPANHA

RESENHAS
AHIRU NO SORA • COBRA KAI • LOVECRAFT COUNTRY

A BALADA DE

ÓRIA DE ARTON
na do tempo comentada

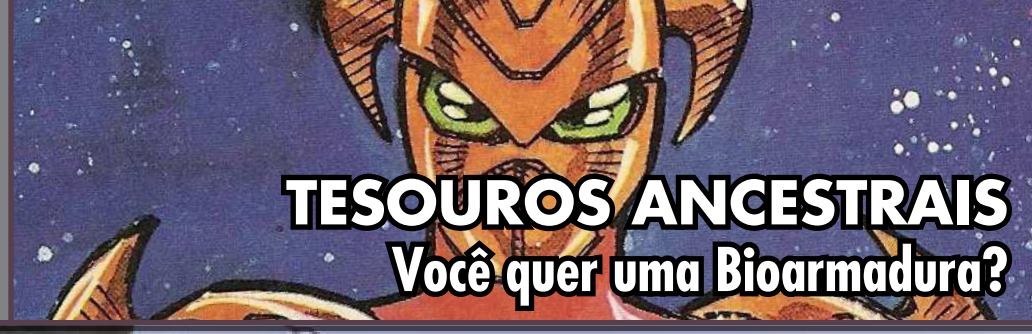
DICAS DE MESTRE
Menos é mais

CONTO
Agulhas Negras

MULAN

A heroína chinesa com regras para *Império de Jade* e 3D&T

CHEFE DE FASE
Dillan Quickshot está de volta



TESOUROS ANCESTRAIS
Você quer uma Bioarmadura?

A BAL
Para /

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 159

CAVERNA DO SABER
UM NOVO HABITANTE NA CAVERNA

TOOLBOX
BASTIDORES DE UMA NOVA CAMPANHA

RESENHAS
AHIRU NO SORA • COBRA KAI • LOVECRAFT COUNTRY

A HISTÓRIA DE A

ADA DE MULAN
mpério de Jade e *3D&T*

DICAS DE MESTRE
Menos é mais

CONTO
Agulhas Negras

ARTON

A linha do tempo comentada e detalhada

VALEU, NIMB!

Uma vez eu estava num podcast e me perguntaram como eu tinha publicado um livro. Eu disse que dei sorte e expliquei o que, para mim, era uma sequência de felizes coincidências.

Meu anfitrião me corrigiu e disse que era o resultado de muito preparo. Talvez ele até esteja certo, mas ao longo dos anos eu vi coincidências me favorecerem o bastante para apreciar os resultados.

Foi por acaso que comecei a escrever fanfiction de *Sailor Moon* com o cara que tinha escrito um calhamaço para jogar RPG de *Yuu Yuu Hakusho*. Coincidentemente ele se interessou por *3D&T* na mesma época que eu e começou um portal online. Acabou acontecendo de *Dragon Ball Z* começar a passar no Cartoon Network e meus amigos pirarem para jogar.

Quando aos 14 anos, escrevi uma adaptação e coloquei no portal do meu amigo foi só consequência disso, mas eu não consigo deixar de acreditar que alguma eventualidade bem específica que fez com que **Marcelo Cassaro** encontrasse o meu artigo. Pouco depois saía a *Dragão Brasil* 59, com o meu artigo como matéria de capa. Ouvi dizer que ela esgotou, inclusive.

Essa fortuita cadeia de eventos não foi a única que me trouxe aqui. Eu só cheguei ao World RPG Fest 2015 por conta de uma macro mal-feita no Firefox, de créditos perdidos na faculdade, do colapso do mercado de petróleo causado pelo xisto árabe e de uma discussão surpreendentemente civilizada nas redes sociais. Eu nem sabia que **Jonathan Tweet**, um dos meus autores favoritos, estaria lá. Quem poderia imaginar que fazendo uma pergunta numa palestra dele, em que o J.M. Trevisan também participava, eu restabeleceria contato com a *Dragão Brasil*, que sequer estava sendo publicada na época?

Cem edições depois daquela primeira capa com um herói inspirado em mitos orientais, chegamos ao número 159, que tem na capa uma heroína baseada em mitos orientais. Parece combinado, mas se não fosse uma outra série de acasos a gente nem teria notado que havia algo a se comemorar

Agora, tanto tempo depois da minha primeira edição da *Dragão Brasil*, eu agradeço ao Cassaro e ao Trevisan por terem me achado. Mas também agradeço à sorte.

Tomara que Nimb continue rolando bons dados pra gente pelas próximas cem edições.

THIAGO ROSA

BRASIL DRAGÃO

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Glauco Lessa, H. S. Villela, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon Teske, Rafael Cruz, Rogerio Saladino, Thiago Rosa, Vitor "Pyromancer" Joenk

Arte: Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Samuel Marcelino, Sandro Zambi

Fundo de tela: Samuel Marcelino

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apoie a Dragão Brasil
APOIA.se
Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-20 Jambô Editora.

SUMÁRIO

4 Notícias do Bardo
Livros aprovados!

6 Pergaminhos dos Leitores
O novo pet da paladina.

10 Resenhas
Ahiru no Sora, Cobra Kai, Lovecraft Country.

13 Sir Holand
Come banana que é mais... seguro?

14 Dicas de Mestre
Economize seu tempo e do seu mestre.

20 Mulan
A heroína chinesa e novas regras para *3D&T* e *Império de Jade*.

28 Toolbox
Os bastidores de uma nova campanha!

34 Gazeta do Reinado
A nova realidade divina!

36 Caverna do Saber
A filosofia dos Golpes Pessoais em T20.

40 Conto
Agulhas Negras, por H.S. Villela.

62 Gabinete de Saladino
Casas assombradas do mundo real.

68 A História de Arton
A linha do tempo comentada

80 Encontro Aleatório
Aplicando decisões do RPG à vida.

84 Pequenas Aventuras
A princesa e o bardo.

86 Chefe de Fase
Dailan Quickshot, pistoleiro de Smokestone.

90 Tesouros Ancestrais
Você quer uma bioarmadura?

94 Amigos de Klunc
Klunc tem cada vez mais amigos.

102 Extras
A Balada de Mulan

A CAPA

Neste mês, a capa de **Samuel Marcelino** traz um momento histórico: Roramar Pruss, futuro fundador do Reinado e sumo-sacerdote de Valkaria, guia a caravana de refugiados de Lamnor rumo a seu novo lar! Confira a matéria correspondente, na qual um estudioso e nossos goblins de Valkaria discutem a história de Arton.

Notícias do Bardo

Hora da leitura!

Não sabe que livro comprar? A equipe da Jambô dá uma ajuda

CURADORIA JAMBÔ

Tem novidade no site da Jambô. Agora, além dos títulos da editora, você também encontra lá uma categoria com romances recomendados pela equipe. É a Curadoria Jambô!

A Curadoria Jambô inclui títulos clássicos e contemporâneos de literatura fantástica, ficção histórica, ficção científica, terror, mistério e "Momeeeeeento Roma!" — o período histórico mais adorado do podcast *Dragão Brasil*. Nas páginas dos livros é possível saber quem está recomendando cada título, e sua opinião sobre a leitura. Um exemplo é *S.P.Q.R*, de Mary Beard, recomendado pelo editor-chefe **Guilherme Dei Svaldi** por ser "divertido de ler e grande fonte de inspiração para narrativas e aventuras".

Como não poderia faltar, o autor **Leonel Caldela** recomenda títulos de Bernard Cornwell, com destaque para *O Arqueiro*, primeiro volume da série *A Busca do Graal*, onde vemos "Cornwell ensinando como narrar boas lutas com arco e flecha". Já *Jogos Vorazes* é um queridinho da equipe, recomendado pelo editor-assistente **Vinicius Mendes** por ser "impossível parar de ler" e também pela assistente de marketing **Mariana Bortoletti**, que considera a obra "um twist bem interessante do gênero distópico para o público jovem".

A lista ainda inclui títulos de Tolkien e de *World of Warcraft*, clássicos como *Alice no País das Maravilhas* e muitos outros títulos. Lembrando que, em compras de livros acima de R$ 100, o frete fica por conta da editora — isso vale tanto para títulos da própria Jambô quanto para os da Curadoria.

Batman... d20?

A Monolith, responsável pelo jogo de tabuleiro *Batman: Gotham City Chronicles*, resolveu fazer um RPG do morcegão.

Batman Gotham City Chronicles: The Role Playing Game permitirá que os jogadores assumam o papel de vigilantes ou policiais. Lançado através da plataforma Kickstarter, o jogo terá cinco livros. *Gotham's Heroes* é o básico, contendo regras para o Sistema d20. *Gotham City Guide* é sobre a cidade e seus habitantes; interessante até mesmo para quem não pretende decidir qual é a classe do Asa Noturna. *Gotham's Chronicles* é um livro de aventuras, e por fim, dois livros de cenário foram prometidos, mas esses só serão anunciados durante o financiamento coletivo. Não há previsão de lançamento em português.

Dragão novo na área

Já falamos sobre *Karyu Densetsu*, o RPG de mangá *seinen* de ação de **Nina Bichara** e **Thiago Rosa**, ambos figurinhas carimbadas da DB. Aqui você encarna um artista marcial com poderes sobrenaturais na melhor tradição de *Street Fighter* e *Yuu Yuu Hakusho*. Após um financiamento coletivo bem-sucedido, o livro físico está disponível na **loja da Pensamento Coletivo**.

Um sinal dos ogros

Depois de um período de poucas atividades, a editora Gentle Ogre retorna fazendo a logística para a entrega de *Signomicon*, o RPG de investigação e horror escrito por **Danilo Ximenes**.

Em vez de se escorar no horror cósmico, o jogo apresenta loucura e medo como possibilidades físicas e perceptíveis, além do psicológico. Criaturas antigas, de realidades distantes, invadem a realidade através de domínios; quase como realidades alternativas. Além dos domínios existe o Vazio, onde você não pode mais correr e só se apoia no cósmico mesmo. *Sinomicon* conta com um quickstart gratuito no **Dungeonist** e está em financiamento coletivo pelo **Catarse**.

Gênese adiada

A Fabrica Editora começou esse mês o financiamento de *Degenesis*, um RPG pós-apocalíptico. Trata-se de um dos títulos mais ambiciosos já trazidos para o Brasil nesse formato: dois livros enormes com miolo colorido e ilustrações de tirar o fôlego. Premiado na Alemanha em 2015, era aguardado ansiosamente por um pequeno (mas fiel) grupo de fãs.

Infelizmente, o financiamento foi cancelado pouco tempo após seu início. Obrigada a iniciar o processo de captação devido a questões contratuais, a Fabrica encontrou resistência da comunidade devido a jogos financiados anteriormente que ainda não foram entregues. A editora se prontificou a resolver suas pendências para só depois relançar o financiamento de *Degenesis*. Ainda não há estimativa de datas.

Testando! Testando!

A editora New Order já liberou em português o documento de testes para duas das classes mais esperadas da segunda edição de *Pathfinder*. São o *convocador*, que possui a habilidade de invocar um eidolon com poderes especiais para se aventurar a seu lado, e o *magus*, que combina a conjuração de magias ofensivas com a maestria da espada.

Ambas as classes estarão presentes no livro *Segredos da Magia*, mas por enquanto podem ser acessadas gratuitamente na **loja da New Order**. Os testes vão até 16 de outubro.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

NA QUARENTENA ATÉ ENGARRAFAMENTO DÁ SAUDADE

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Saudações, amados apoiadores da Dragão Brasil! Aqui fala o costumeiro Paladino, para responder todas as suas — AI SOCORRO, UM MONSTRO, FUJAM PARA AS COLINAS!!

— Paladino, larga de ser besta! Este aqui é meu bichinho!

— Crendeuspai, que bicho é esse?! Parece uma cruza de lobo com jacaré!

— Affe, não leu *Tormenta20* não? É um gorlogg!

— GORLOGG?! São bichos pré-históricos de Galrasia que podem triturar ossos!!

— Vou chamar de Logginho. Se deixar ele tristinho eu arrebento sua fuça.

— Fiquei tristinho e com medinho!

Jogando com meu Filho

Salve, Palada Squad! Meu filho mora com a mãe no interior de São Paulo. Eu moro no Interior do Rio. Nos últimos meses temos jogado Tormenta20 *semanalmente por videoconferência, e temos nos divertido muito!*

Quero compartilhar uma sequência muito legal que aconteceu em nossas aventuras. Na primeira campanha ele jogava com Jess, um mercenário sulfure. Foi contratado para escoltar um fazendeiro e seu neto de uma cidade no interior de Petrynia até Malpetrim. No caminho foram emboscados por um grupo (um ranger, uma druida e um paladino de Khalmyr), que rastrearam e queriam matar o garoto. Acontece que o menino era um lefou, e o grupo em questão se dedicava a lutar contra a Tormenta. Fiquei muito feliz com o discurso do meu filho, que enquanto derrotava os oponentes, chamou a atenção para quem eram os verdadeiros monstros ali.

Segunda campanha, meses depois. O personagem dele agora era o druida Kris, que recebeu de Allihanna a missão de lutar contra a Tormenta. Para isso precisa viajar por Arton encontrando druidas experientes que o ajudem a se aprimorar. Kris foi guiado até uma vila que funciona como espécie de sanatório para sobreviventes da Tormenta. Os protetores da vila haviam desaparecido durante uma missão, e coube a Kris resgatá-los. A cara de surpresa do meu filho quando encontrou seus novos aliados e percebeu que eles eram os mesmos personagens contra quem lutou na primeira campanha... Ah, isso não tem preço!

Kris aprendeu sua primeira lição: para lutar contra monstros, deve-se ter cuidado para não se tornar ele mesmo um monstro (alguém disse "Nietzche" aí?). Então o druida se desligou do grupo, mas não antes de passar um sermão no paladino de Khalmyr. Nossa melhor aventura, sem rolar iniciativa nem uma vez.

Estamos curtindo muito o novo sistema. Tormenta20 *unindo gerações! E veio no momento certo.*

Aproveitando pra deixar umas perguntinhas:

***1)** Como ficam os talentos Moreau em* Tormenta20?

***2)** Princesa Rhana ainda faz parte do cânon do cenário?*

Abraço de um velho fã!

Bruno Messias

MUITO obrigado, bom Bruno, por dividir conosco sua história incrível! Essa é a missão de *Tormenta20:* unir pessoas em grandes aventuras!

1) Os antigos talentos Moreau não mudaram tanto em relação às novas regras. Bastam algumas substituições de termos (como Defesa em vez de Classe de Armadura) e tudo funciona. Talvez a mudança mais relevante seja quanto às armas naturais (garras, presas, chifres...) que quase todos os moreau podem ganhar. Nestes casos, veja como funcionam os chifres do minotauro e a mordida do trog (gasta 1 PM para um ataque extra) e faça a adaptação. Mas não se preocupe, os moreau devem ganhar uma versão T20 oficial em breve.

2) Muito aconteceu nos últimos anos em Arton, muitos personagens se envolveram ou se perderam em guerras e aventuras. Nem sempre o agora é o melhor momento para contar essas aventuras. Quem sabe um dia...

— Palada, vou no pet shop comprar ração do Logginho, toma conta dele pra mim.

— NÃO! Digo... olha, vou pedir online. O que ele come?

— Fígado de paladino moído.

— DEVOLVE ESSE DIACHO PRA LOJA!!

— Brincadeira, seu bobo!

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Soldados e Elfos

Oh guerreiros sagrados, eu preciso de uma resposta para algumas perguntas:

1) *Se uma origem oferece um poder de um grupo à sua escolha, você pode escolher esse poder duas vezes? Como exemplo, a origem soldado tem "um poder de combate à sua escolha" entre os benefícios. Você pode escolher dois poderes de combate?*

2) *Como os elfos estão relacionados às fadas? Eles têm a habilidade Herança Feérica e já foi mencionado muitas vezes que Lennórien era cheia de fadas.*

Alairvs, aggelus bucaneiro com dúvidas

Salve, bom Alairvs. Tentarei solucionar suas dúvidas antes de ser devorado...

1) Você não pode escolher um mesmo benefício duas vezes, exceto quando diz isso no benefício (por exemplo, o poder Herança da origem herdeiro). No caso, o soldado pode escolher apenas um poder de combate. Mas lembre-se de que origens são negociáveis, fale com o mestre e talvez ele autorize!

2) A relação entre essas raças está no fato de ambas serem mágicas. Embora os elfos tenham sido criados por Glórienn, eles também veneram Wynna, Deusa da Magia (chamada por eles de Dallia). É bem possível que Wynna, ou Allihanna, acabe se tornando a divindade principal dos elfos. Mas se existe algum parentesco real entre elfos e sílfides, isso ainda será revelado.

— Palada, olha que lindo! Logginho está fazendo festinha pra você!

— ELE TÁ ESFARRAPANDO MINHA ARMADURA!!

— Essa porcaria é toda de papelão, queria o quê? Você é praticamente um arranhador de gato ambulante.

Engenhocas e Montarias

Prezado Paladino! Por favor, ajude sua colega de profissão!

1) *Quanto pesa uma engenhoca? Engenhocas podem ser separadas ou destruídas?*

2) *Digamos que, em vez de usar um animal como montaria, você o use como animal de carga. Quanta carga esse animal pode carregar? Há diferença entre a quantidade de carga de animais diferentes?*

3) *Qual é o tipo de dano de uma doença? Todo dano precisa ter um tipo, ou pode ser simplesmente dano quando não especificado?*

4) *Embora não esteja explícito no livro, é possível usar a manobra Agarrar com armas naturais?*

Isso vai me ajudar bastante com os desafios que irão por vir! Agora só preciso descobrir onde estou...

Giovanna Lacan, medusa paladina de Valkaria, perdida nas catacumbas de Leverick

Darei meu melhor para ajudá-la antes de ter meu fígado moído e devorado, colega Giovanna...

1) Uma engenhoca é feita de tranqueiras que o personagem já tem consigo, então seu peso é desprezível. No entanto, em termos de jogo, engenhocas não podem ser alvo de ataques ou efeitos como se fossem objetos carregados pelo personagem. Não se pode atacar uma engenhoca com uma manobra de Quebrar, por exemplo.

2) Uma montaria capaz de transportar um personagem Médio (como um cavalo) pode, em vez disso, transportar até 100kg de carga. Uma montaria capaz de transportar um personagem Pequeno (como um cão) pode, em vez disso, transportar até 40kg de carga. Dobre o peso de carga para cada categoria de tamanho acima de Médio.

3) Doenças causam dano não especificado. Não existe nenhum tipo de resistência a dano que afete doenças.

4) A resposta padrão é não, mas depende. Garras e mordidas podem agarrar, chifres e caudas não. Algumas armas naturais próprias para esse fim, como pinças ou tentáculos, podem até oferecer bônus para agarrar.

— Pode esquecer, Palada! Você não vai usar meu Logginho como burro de carga, viu?!!

— Quem vai carregar nossos suprimentos, então?

— Você, ué! Quem sabe assim, serve pra alguma coisa?

— Entre ração de monstro e poste de arranhar, acho que aceito...

Alvo Adjacente

Saudações, nobre Paladino e honrada Paladina. Sou leitor novo da Dragão Brasil e estou amando a revista! Também gostaria de PARABENIZAR todos vocês responsáveis pela criação de Tormenta20, o livro ficou INCRÍVEL, as artes, a diagramação, TUDO! Estou muito orgulhoso por ter feito parte desta jornada. Agora vamos ao que interessa, venho até a presença ilustre de vocês com uma dúvida polêmica, já muito discutida no grupo Masmorra de Valkaria, e até o momento não se chegou a um consenso sobre como funciona a regra Atirando em Combate Corpo a Corpo*:*

A dúvida não é com relação ao próprio "arqueiro" em combate corpo a corpo contra o alvo (pra mim, não há discussão), mas sim quando algum outro jogador estiver adjacente a ele. O livro fala que o arqueiro tem uma penalidade de –5 quando uma criatura estiver em combate corpo a corpo contra QUALQUER inimigo. Essa penalidade se aplica apenas quando o aliado estiver entre o alvo e o arqueiro, ou em qualquer posição?

Me deparei com esta situação recentemente em minha mesa, quando estava enfrentando uma criatura Grande. Havia um personagem arqueiro e outros três de ataque a corpo a corpo. Na primeira rodada, um personagem estava adjacente à criatura, porém atrás dela, ou seja, a criatura estava entre o jogador o arqueiro, nessa situação não faria sentido aplicar penalidade de –5 no ataque, apesar do alvo estar adjacente de um inimigo. E como funciona quando o aliado estiver do lado da criatura? O valor de –5 tem alguma relação com cobertura, já que no

antigo TRPG a penalidade era –4 e o bônus de cobertura era +4? Eu sei que o poder geral Disparo Preciso anula isso, mas no caso o arqueiro teria que pegar dois poderes gerais para perder essa penalidade, por causa do pré-requisito.

Poderiam esclarecer a mente desse nobre Paladino de Thyatis explicando melhor essa regra?

Me despeço de vocês, colegas Paladinos e sigo ansioso para mais conteúdos sobre Tormenta20, pois o jogo está DEMAIS! Desde já agradeço, abraços e que Thyatis abençoe vocês.

Victor Rihan Mendes, Paladino de Thyatis em TRPG, Mestre em T20

Ótimo saber que está gostando de *Tormenta20*, bom Victor. Sua pergunta é complicada, mas a resposta é simples: a penalidade de –5 se aplica em todos os casos, não importando o posicionamento dos personagens em relação uns aos outros. Não se trata de cobertura. Lembre-se que marcadores em um mapa são apenas uma abstração; personagens em combate corpo a corpo estão sempre se mexendo, pulando e abaixando, desviando e esquivando, mesmo que não estejam se deslocando para casas diferentes. Não oferecem um alvo livre de obstáculos para o arqueiro.

— Paladina, esse bicho é grande demais para morar aqui!

— Nem, é um filhote. Vai crescer mais.

— DE QUE TAMANHO DELE FICA?!!

— Montaria, né? Tamanho Grande, uns três metros.

PLOF

— Palada, acorda!

LENDAS LENDÁRIAS

Silfo Arqueiro

A Companhia Nightingale formada pelo Guardião (lefou lutador), Euríale (medusa paladina de Lena), Kloun Jester (qareen bardo) e Feine Rivoren (kliren bruxo), liderados pela lady Florence Nightingale (humana nobre) tem um silfo caçador (Levir) que usa arco e flecha. Como é todo equipamento dele é pequenininho, a zoeira acerca de suas flechinhas (palitos de dentes) é interminável.

Em dado combate, lady Florence cai a zero PV depois de um tiro certeiro de uma elfa bucaneira "sniper". Capturada pelo guerreiro antagonista, o jogador da nobre não titubeia!

— Atira, Levir! Desce o dedo!

O jogador do Feine completa:

— Atira três flechinhas!! Dá-lhe cotonetada nele!!

Wesley Liberato

Problema Conjugal

O monge do grupo era divorciado e tinha um filho. Em um momento da aventura passamos perto de sua casa, e ele decide bater à porta para falar com a ex-esposa. Ela o trata mal e o expulsa novamente.

— Quero dar uma voadora com os dois pés na porta! — diz o monge.

— Quero dar uma investida com o ombro na mulher — diz o paladino.

— Enquanto isso estou amarrando o filho do monge para sequestrá-lo — digo eu, o ladino.

Todo mundo me olha feio.

— Ué, não foi pra isso que viemos?

Gabriel "ranger de shopping" Cohen

• • • • • • • • • •

O feiticeiro tentava utilizar uma magia criada por ele, a Fusão Metamórfica de Squall, para se fundir (Gotenks?) com a druida — que, por uma maldição, tinha sido transformada em morto-vivo. O componente material era um fio de cabelo. O feiticeiro arrancou uma mecha da druida, que reclamou:

— Ei! Não estou mais viva, meu cabelo não cresce mais! Vou acabar careca!

Jefferson Tadeu Frias

• • • • • • • • • •

Um dos personagens do grupo atacou um javali infectado por fungos, levantando uma nuvem de esporos que poderia deixá-lo tonto.

— Faz um teste de PROSTITUIÇÃO!

Claro que era pra ter sido CONSTITUIÇÃO. Aí minha esposa me lançar um olhar esquisito, eu não passo no meu teste e começo a gaguejar na explicação!

1.000tão, São José dos Campos

AHIRU NO SORA

O céu do pato

Um menino sonhador chega em um novo colégio disposto a entrar no time de basquete e vencer o intercolegial. Você já deve ter visto essa história algumas vezes. Afinal, o anime/mangá de esporte é uma forte tradição japonesa e um tipo de conteúdo muito fácil de exportar. A linguagem do esporte é universal. Porém, *Ahiru no Sora*, anime exibido no canal de streaming Crunchyroll, aborda esse tema de forma diferente.

Os protagonistas de obras sobre esportes frequentemente são azarões. Isso não é exclusividade de animes ou mangás; acontece também em filmes como *Virando o Jogo* (com **Keanu Reeves**). Enfrentar oponentes mais fortes aumenta a tensão e gera dúvida para os espectadores. E, como é esporte em vez de uma luta até a morte, existe a chance real de derrota em qualquer momento. Não é como se a história fosse acabar quando os protagonistas perdem.

Depois da fórmula ser aproveitada tantas vezes em obras famosas como *Super Campeões*, *Slam Dunk*, *Haikyu*, *Eyeshield 21* e *Kuroko no Basuke*, algumas ferramentas foram exploradas tantas vezes que passaram a ser esperadas. O protagonista tem dificuldade em encontrar seu lugar no time, o craque é individualista, o veterano aposta tudo na sua última chance de jogar o nacional, nossos heróis perdem o campeonato no final. *Ahiru no Sora* aproveita todas essas expectativas e as subverte de uma forma que o torna ainda mais interessante se você já tiver acompanhado todos esses outros animes.

Sora é um menino baixinho que vai para um colégio sem nenhuma tradição de basquete para ficar perto do hospital onde sua mãe está internada. Ele descobre que a sala do clube do basquete foi tomada por delinquentes e começa a dura tarefa de convencê-los a jogar basquete. Dois deles, os irmãos Momoharu e Chiaki, jogavam basquete no ensino fundamental mas abandonaram o esporte. Juntam-se a eles o craque Pipa e a carta na manga Mokichi, formando um time forte, apesar de inexperiente.

Guiados pela assistente Nanao e com o apoio da equipe de basquete feminino do colégio, liderada por Madoka, o clube de basquete do colégio Kuzuryu mira alto e pretende não só se classificar para o campeonato intercolegial mas vencê-lo.

Com animação competente, trilha sonora impecável e atenção cuidadosa a uma história contada em longo prazo, *Ahiru no Sora* acompanha as vitórias e derrotas (principalmente as derrotas) desses jogadores tão diferentes conforme eles lidam com seus dramas pessoais, vida social e sonhos para o futuro.

Embora não conte com o estilo arrojado de *Slam Dunk* ou os exageros visuais de *Kuroko no Basuke*, talvez até mesmo por causa disso, o anime consegue humanizar ainda mais seus personagens e torna fácil se identificar com suas dores, erros e derrotas.

THIAGO ROSA

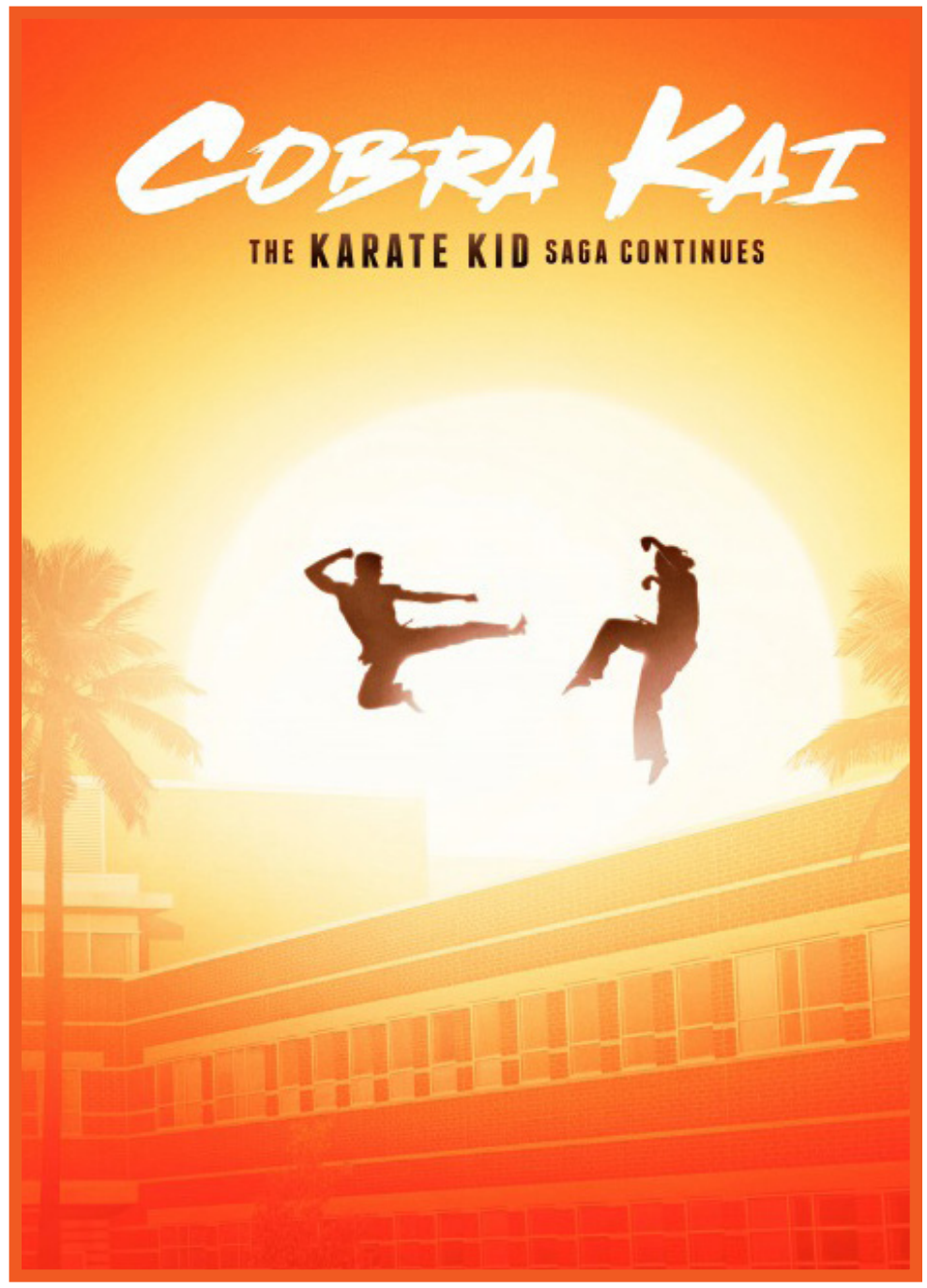
COBRA KAI

Todo mundo merece uma segunda chance

"E se olhássemos para a vida de um vilão genérico e descobríssemos o que aconteceu com ele, trinta e quatro anos depois?"

Por mais inusitada pareça, esta é a premissa da série *Cobra Kai*. E funciona muito bem!

De qualidade, mas com uma audiência apagada no Youtube Premium onde foi exibida inicialmente, a série foi adquirida pela Netflix e rapidamente se tornou um dos shows mais assistidos da plataforma, tendo sua terceira temporada já confirmada. *Cobra Kai* é uma continuação da franquia *Karatê Kid*. Não é preciso ter nostalgia pela saga para curtir a série, mas como é uma obra derivada, é recomendado assistir pelo menos o filme de 1984 antes de embarcar.



Partindo de um argumento que saiu diretamente de um episódio de outra série de televisão (*The Bro Mitvah* de *How I Met Your Mother*!) Cobra Kai acompanha a vida de Johnny Lawrence, o delinquente loirinho que perde sua namorada para Daniel Larusso e é humilhantemente derrotado com o chute da garça no maior torneio de artes marciais da região. Johnny cresce um adulto repleto de traumas e com um grande ressentimento dentro de si. Parece não ir a lugar algum na vida adulta e, para piorar, acaba de perder seu emprego. Conhecemos mais do passado do personagem: as figuras paternas ausentes, o comportamento abusivo de seu sensei e seus sentimentos ambivalentes pelo Cobra Kai — o dojo que lhe ensinou o lema "Bata primeiro! Bata com força! Sem piedade!".

Ao salvar seu jovem vizinho de um grupo de valentões, Johnny tem a inspiração para reabrir um Cobra Kai reformada e tenta enxergar o lado positivo (!) dos valores distorcidos que lhe foram ensinados. Mas sua jornada para a redenção é bastante torta. Embora os seus esforços para se tornar alguém melhor sejam sinceros, poucos acreditam nisso e ele continua tendo uma mentalidade antiquada que sofre para se adaptar a toda modernidade ao redor. **Ralph Macchio** também retorna como Daniel San — agora um bem sucedido dono de uma concessionária! Com o retorno de um de seus pesadelos de infância, Daniel resolve reabrir o dojo de seu mestre para fazer frente ao rival.

Em meio a cenas de luta maneiríssimas, treinamentos que violam a lei, casos de família, revisitação de clichês e uma trilha sonora nostálgica, *Cobra Kai* consegue uma proeza que parecia impossível: um filme dos anos oitenta ambientado nos dias de hoje, que é ao mesmo tempo progressista e "politicamente incorreto"! Se a primeira temporada tem um desfecho épico, o final da segunda temporada escala para um nível de treta tão absurdo, que fica difícil esperar que as vidas dos personagens voltem ao normal.

Isso não é necessariamente ruim. Pois como um teaser, e ainda outra série — *Community* — cantou a pedra já há algum tempo, poderia ser uma oportunidade para abandonar o tempo presente e explorar o passado do verdadeiro verdadeiro protagonista de Karatê Kid — Senhor Miyagi!

Será que é sonhar alto demais?

DAVIDE DI BENEDETTO

LOVECRAFT COUNTRY

O quê? Você é esperta demais pra acreditar em fantasmas?

Nos Estados Unidos dos anos 1950, o jovem Atticus Freeman, voltando de seu tempo servindo no exército, recebe uma carta estranha e sai em busca de seu pai desaparecido, acompanhado de seu tio George e de sua amiga de infância Letitia Lewis, rumo à misteriosa cidade de Ardham.

A cidade fica numa região que eles chamam de "território Lovecraft", pois o local parece ser a inspiração (ou referência) para os livros do escritor de terror *pulp* **H.P. Lovecraft**.

O que pode parecer o começo de um filme de viagem (um *road movie*) ou de terror, é o ponto de partida de *Lovecraft Country,* série do canal HBO com criação de **Misha Green**, produção de **Jordan Peele** (*Nós*, *Além da Imaginação*) e **J. J. Abrams** e baseada no livro *Território Lovecraft,* de **Matt Ruff** (lançado no Brasil pela editora Intrínseca e resenhado aqui na DB). A série começa com o primeiro conto do livro (são oito ao total), com a viagem à procura de Montrose, pai de Atticus e irmão de George.

O começo do primeiro episódio é meio alegrinho, colorido e parece mostrar que a série é daquelas que vai mais na linha do suspense, apresentando aos poucos os personagens e suas histórias, para serem usadas mais a frente, revelando uma trama longa de forma gradual. Mas não se engane, porque quando menos esperar, o ritmo dá uma guinada, desce a ladeira numa velocidade estonteante e dá um giro de 180o no tipo de medo que vai mostrar.

O roteiro (e trama) inteligente não se furtam de mexer em feridas históricas e fundamentalmente abordam o racismo e o preconceito dos Estados Unidos da época de forma clara, escancarada e realista, ao ponto que o espectador se pegar desejando que apareça logo algum monstro não humano.

O elemento sobrenatural da mitologia de Lovecraft também está lá, não exatamente igual aos livros, mas suficiente para ser reconhecido. Com algumas liberdades, encontra-se referências (ou semelhanças) com temas como cultos secretos a entidades antigas, monstros claramente alienígenas (com olhos e bocas em lugares errados), médicos e suas experiências insanas, e principalmente, o horror que pode destruir a mente de uma pessoa. Os protagonistas conhecem H. P. Lovecraft e seus livros, além de vários outros autores famosos dos *pulps* da época, e fazem referências — de forma incrédula por vezes. É a medida certa de medo, desorientação e sensação de perigo iminente.

Muita coisa não é totalmente explicada logo de cara, ao mesmo tempo que certas coisas parecem serem resolvidas rápido demais, mas tudo isso tem seu motivo e serve de alicerce para o desenvolvimento dos personagens e enredo.

E não acredite que você sabe tudo que vai acontecer porque... bom, coisas acontecem de forma bem inesperada, nessa série. E pode ser que nem todo mundo sobreviva até o final.

ROGERIO SALADINO

Sir Holland

?

MESTRE, VEJA!! EU ACHEI OVOS! PODEMOS FAZER UMA *OMELETE*!

YELLUS, YELLUS... VOCÊ NÃO APRENDEU *NADA* COM NOSSAS VIAGENS?

TODA VEZ QUE PEGAMOS OVOS DE UM NINHO, A *MÃE* APARECE E LEVAMOS UMA *SURRA!*

HOJE VAMOS COMER ESTAS *BANANAS!* PARECEM MAIS SEGURAS!

Crec!

RUAAAJU!!

VOLTAMOS À ESTACA ZERO... SEM COMIDA...

TANTO FAZ... NÃO TENHO MAIS *DENTES* MESMO...

ZAMBI

Por que você
tá lendo isso aqui?
Você sabe muito bem
quem em ele é!

Menos é Mais

Ou: pouco se sabe sobre este infame clérigo da guerra

Pouco importa se você chama de Era de Ouro ou não, ou por quais motivos. Os anos 90 foram um marco no RPG brasileiro.

Foi quando RPG deixou de ser aquele jogo importado obscuro, praticado somente pelos mais nerds dos nerds, para alcançar o grande público. Nesta década tivemos lojas especializadas com suas próprias áreas para jogos, tivemos grandes eventos reunindo milhares de jogadores. Tivemos o nascimento e auge da antiga *Dragão Brasil*, levando o RPG até onde nunca esteve. Grandes títulos estrangeiros, antes acessíveis apenas por importação aos fluentes em inglês, eram agora traduzidos e publicados no Brasil. *Aventuras Fantásticas. GURPS. Advanced Dungeons & Dragons. Castelo Falkenstein. Cyberpunk 2020. Paranoia. Toon. Shadowrun.*

E tivemos um jogo que mexeu com tudo isso. Um único título, mais tarde uma linha completa, que influenciou o modo como brasileiros jogavam. Você sabe que estou falando de *Vampiro: a Máscara*. Não sabe? Vou explicar.

Inspirado em *Entrevista com o Vampiro* e outros romances da escritora **Anne Rice**, o jogo baseava-se nesse mesmo tema; vampiros existindo secretamente no mundo moderno, seguindo suas próprias leis, sendo a mais importante delas manter sua existência oculta dos mortais — a chamada *Tradição da Máscara*. Em vez de caçar dragões em masmorras ou viajar no tempo, cada personagem lidava não apenas com o horror da transformação em um monstro assassino, mas também com aquela perturbadora sociedade de seres inumanos, astutos, sedutores. *Vampiro* era denso, complexo, adulto. Como tudo que era destinado a adultos, atraiu os adolescentes. Se você foi jovem nos anos 90, jogou ou conhece alguém que jogou a obra de **Mark Rein•Hagen**.

Vampiro incitava o jogador a construir um personagem complexo, elaborado, detalhado. Com histórico extenso e motivações convincentes, incluindo seu passado como mortal, sua transformação em um ser das trevas e sua relação com os vários clãs na rica e complicada sociedade vampírica — tudo isso com influência no jogo. O próprio Mundo das Trevas que servia com ambientação foi descrito em milhares de páginas, nem tanto para jogar (as regras eram comparativamente simples), mas para ler e entreter. Grandes cidades da vida real ganhavam versões vampirescas, ou *punk-góticas*. Outras criaturas sobrenaturais teriam seus próprios títulos, que funcionavam como jogos isolados ou acessórios. Lobisomens. Magos. Fantasmas. Múmias. Fadas. Para o misticismo de fim de milênio, era o RPG perfeito. Aliás, nem adotava esse termo: em vez de RPG, dizia-se *"jogo de horror pessoal"* ou *storytelling game* (jogo de contar histórias).

Vampiro marcou época com seus temas fortes, causou polêmica com seus *live actions* — eventos sociais em que os jogadores se fantasiavam e fingiam ser vampiros, "jogando" uma história coletiva. Despertou suspeitas, acabou (falsamente) ligado a crimes. Mas acima de tudo, criou uma cultura de que *Vampiro* era "sofisticado", enquanto outros jogos eram coisa de criança, eram só matar-pilhar-destruir. Personagem "bem feito" era o personagem com páginas e páginas (de preferência um romance gótico inteiro) sobre seu passado, seus dramas, seus traumas psicológicos.

Jogar RPG assim não é problema. Muita gente jogou e ainda joga. Problema é acreditar que você *precisa* de um histórico extenso e cheio de detalhes para construir um personagem divertido.

Pelo contrário. Às vezes, acaba sendo o oposto.

O ativo mais valioso

RPG tem qualidades que não existem em outras formas de cultura e entretenimento. Reúne amigos. É participativo. Exige imaginação, improvisação, desenvoltura. Ensina respeito mútuo, convivência, trabalho em equipe. Termina com a satisfação de uma missão cumprida, uma história envolvente, uma festa. RPG é tudo isso, mas não é perfeito.

Uma das limitações do RPG é que ele toma *tempo*. Não apenas o tempo de preparação, lendo livros, preenchendo fichas e mapeando masmorras, mas também o tempo para as sessões. Cada sessão tem um limite de tempo — que é o tempo disponível de cada jogador. Pouco importa se vocês jogam duas horas todos os dias, ou três horas por semana, ou oito horas seguidas só nos feriados. Se um ou mais jogadores não podem, complica. Quando se recosta para ler um livro ou jogar um game, você decide sozinho (isto é, conforme sua própria rotina e compromissos) o tempo que vai gastar. Mas quando joga RPG, a decisão não é apenas sua. Esse tempo é de todos; por isso, é muito mais valioso. E sendo valioso, deve ser respeitado e bem aproveitado.

Então, quando você passa a semana inteira escrevendo o romance biográfico punk-gótico sobre seu personagem, isso é *seu* tempo e atenção; mas quando tenta despejar tudo isso na mesa de jogo, é tempo e atenção *do grupo.*

Moral da história: em meio a todos os grupos de *Vampiro* que tiveram ótimos momentos, houve considerável número de malas sem noção tentando ~~vomitar~~ despejar na mesa seu entediante e insuportável histórico de setecentas páginas *porque o próprio jogo o incentivou a fazer isso!*

(Perdão, estava entalado na garganta desde 1999.)

Serei breve

Digamos que você acompanhou **Lágrimas da Dragoa Rainha**, nossa recente aventura online de *Tormenta20* em três sessões. Digamos também que você ouviu o mais recente **Podcast Dragão Brasil**, com todos os jogadores (incluindo este que vos fala) falando sobre a aventura e seus próprios personagens. Ou digamos que você não viu nem ouviu nada, então evitarei spoilers assim mesmo.

A aventura teve um mestre e seis jogadores. Não um número alto demais, mas costuma ser o máximo recomendado por sessão; acima disso, o ritmo será lento e cada jogador demorará muito a agir. Entre estes, dois eram famosos por suas atuações incríveis e diálogos longos: **Leonel Caldela** e **Pedro Coimbra**, também conhecido como **Mestre PedroK**. Prova disso foi o momento antológico em que seus personagens, ambos goblins, tiveram um debate ideológico tão profundo que causou espanto a dois clérigos de Tanna-Toh passando ali perto, abalando suas próprias crenças na Deusa do Conhecimento!

Já prevendo algo assim, semanas antes, optei por um personagem contrário a tudo isso. Um golem lutador com danos na memória, capaz de dizer apenas o próprio nome, *C.H.O.O. — Construto Humanoide de Orientação Ofensiva*. Feito com pontos, acabou com Carisma muito baixo, representando sua dificuldade de comunicação; falharia em praticamente qualquer teste de perícia social (não porque era antipático como um baixo Carisma sugere, mas por ser difícil compreendê-lo). Mas o mais importante é que falaria pouco, tomando pouco tempo de cena.

Em combate, C.H.O.O. também era breve. Tinha apenas duas opções de ataque: um soco, ou Golpe Relâmpago para dois socos. Não escolhi poderes que davam novos golpes, apenas poderes que davam bônus fixos. Exceto por manobras pontuais como atropelar, flanquear e outras, isso evitava que eu tivesse dúvidas na minha vez de jogar.

C.H.O.O. teve um histórico até meio longo em comparação a outros personagens meus (Klunc o Bárbaro, até hoje, não teve revelada uma linha sequer de sua origem). Imaginei que os magos no reino de Wynlla não se interessariam em arenas de gladiadores normais, mas teriam lutas de golens — como os torneios de robôs que existem hoje em dia, entre estudantes de engenharia. Também algo parecido com o filme de robôs pugilistas *Gigantes de Aço*, com **Hugh "Wolverine" Jackman**. C.H.O.O. teria sido vítima de trapaça ou luta arranjada, derrotado, reduzido a sucata e jogado fora. Um dia despertaria, danificado, em busca de seu criador. Durante a aventura o próprio público escolheu uma de três origens possíveis, mas falar mais já seria spoiler.

O importante é que mesmo esse histórico de poucas linhas teve pouca, quase nenhuma influência na aventura. Foi citado em alguns momentos breves. Não tomou tempo de jogo. E minha diversão não foi menor, vá assistir se estiver duvidando! XD

Uso na hora certa

Mas você pode estar interpretando errado o que eu disse. Um histórico rico, de muitas páginas, não é ruim. Ruim é usar tempo de jogo para tentar impressionar os outros com sua incrível criatividade!

Vamos tomar como exemplo outro jogador presente em *Lágrimas da Dragoa Rainha*, **J.M.Trevisan**. Em um ato de bravura extrema, ele aceitou o desafio de jogar com um personagem gerado aleatoriamente. O resultado não podia ser mais contraditório: troglodita paladino ex-escravo devoto de Azgher. Um monstruoso homem-lagarto subterrâneo, cria da Deusa das Trevas, devotado a combater o mal em nome do Deus Sol.

Enquanto eu acredito que um personagem é mais importante pelo que ele faz aqui e agora, o Doutor Careca pensa o oposto — seus personagens sempre têm uma história de origem levando ao momento atual. Assim, o trog Razzlanish ganhou um histórico digno (não com páginas e mais páginas, mas o suficiente), contado resumidamente no primeiro episódio de *Lágrimas*. *"Ah, então o Careca atrapalhou o jogo igual aos chatos de Vampiro?"* Muito pelo contrário.

Em vários momentos da história (sem spoilers), o histórico de Razz levou a decisões, alimentou argumentos, decidiu afinidades e antipatias. Ou seja, serviu de *base* para o jogador interpretar. Ele não precisou inventar ou improvisar certas coisas, porque o passado de Razz já dizia seu modo de agir. Um histórico robusto tornou *mais fácil* jogar. Sem a menor necessidade de recitar a biografia.

Diz-se que um personagem suficientemente rico acaba ganhando vida própria. Não importa qual autor decida narrar um caso de Sherlock Holmes, o detetive *será* parecido com Sherlock Holmes. Porque quem leu o suficiente sobre ele, já sabe como ele pensa e age.

Há vantagens em tornar o personagem quase uma tela em branco, como C.H.O.O., deixando lugar para ideias novas, preenchendo os espaços vazios com aquilo que aparece no jogo. Mas também há vantagens no oposto,

ter tudo resolvido de antemão, já conhecer as decisões do personagem diante de coisas que nem aconteceram.

Jogos como *Vampiro* demandam que o personagem tenha história inventada pelo jogador. Em outros como *Tormenta20* isso é opcional, porque as próprias regras (a combinação raça/classe/origem/divindade) já formam uma história. Isso é exemplificado por outra jogadora de *Lágrimas*, a mítica **Camila Gamino** (diz a lenda que, com um resultado 1 a 5 em 1d6, ela estará em *qualquer* mesa online de *Tormenta20* ou *Tormenta Alpha* na existência). Ela escolheu uma meia-dríade dahllan, de origem soldado, que também seria clériga de Arsenal, Deus da Guerra. Esta combinação, que eu chamo carinhosamente "anti-Lisandra", compôs a personagem Thalyandra e também levou a certas decisões de jogo (que eu não vou contar). Mesmo se não tivesse histórico nenhum, isso já bastaria. Não que fosse o caso, Thalyandra teve um histórico amarrando tudo direitinho (que eu também não vou contar, vá logo assistir!).

E por falar em Arsenal...

Este é o caminho

Um grande sábio disse uma vez que *"vilão legal é vilão com capacete e sem background"*. Pensando bem, não era nenhum grande sábio. Pensando melhor, acho que fui eu!

Autores melhores que eu explanaram longamente sobre o motivo de heróis e super-heróis usarem máscaras. Não, não é para esconder a verdadeira identidade e proteger seus familiares (até porque muitos têm identidades públicas e usam máscara assim mesmo!). O motivo real é que, sem um rosto, o leitor pode se identificar com o herói. Pode fingir ser ele, mesmo que inconscientemente. É a mesma técnica explicada por **Scott McCloud** em seu indispensável *Desvendando os Quadrinhos*, sobre como os rostos simplificados dos mangás fazem o leitor mergulhar na história (exceto que aqui nem mesmo há um rosto). Pergunte à criança de sete anos dentro de você; gostava mais do Jaspion e Changemen com armadura, ou sem?

A ausência de um rosto intriga, provoca, desperta curiosidade, convida ao mistério. Não preciso convencer ninguém, há um mandaloriano por aí fazendo isso por mim. Ainda em *Star Wars*, pense em Boba Fett e Capitã Phasma; ambos são personagens que todo mundo gostou, pareciam perigosos, durões... Mas não fizeram *nada importante* no primeiro filme em que apareceram! Usavam capacetes, *pareciam* perigosos, isso bastou. E não vou repetir *mais uma vez* como Darth Vader, o maior vilão da história do cinema, acabou arruinado por uma trilogia dedicada a mostrá-lo sem capacete, retratar seu "lado humano" e fazê-lo rolar nas flores. (Acabei de repetir mais uma vez, desculpem.)

Tudo isso foi para concluir que a lei dos históricos breves/misteriosos não funciona só para personagens jogadores. Houve certo NPC de *Tormenta* que nunca teve o passado revelado, foi um dos maiores vilões de Arton por duas décadas, seus planos e intenções tornaram-se conhecidos *mesmo sem ninguém contar*, e acabou como o novo Deus da Guerra. ESSE É O PODER DE UM HISTÓRICO BREVE E UM PASSADO MISTERIOSO.

"Ah Cassaro, não gostei! Todo mundo quer saber COMO Mestre Arsenal derrotou Keenn e virou Deus da Guerra!"

Certo, certo. Por enquanto, só posso dizer que venho trabalhando nisso todos os dias. Logo vão ficar sabendo.

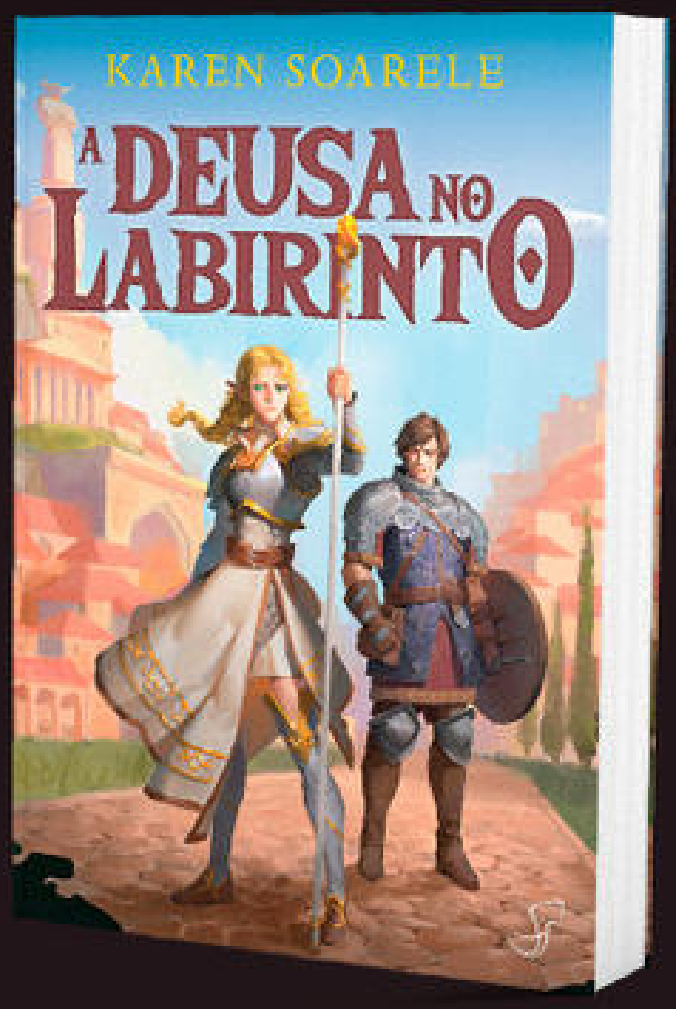
Não se preocupem, não vou estragar Arsenal. Ele não vai rolar nas flores.

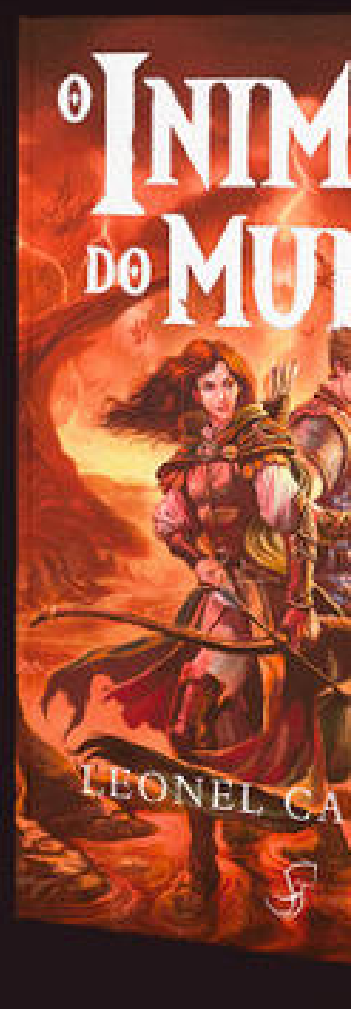
Pensando bem, tinha uma dríade...

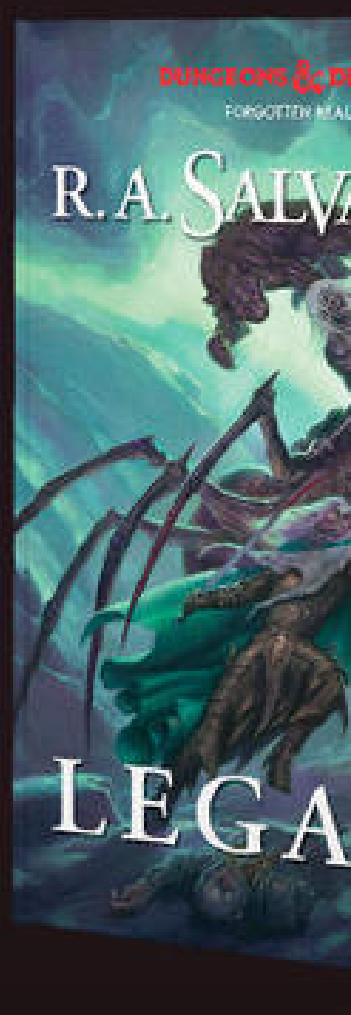
Diacho!!!

PALADINO

ROMANCE DE R

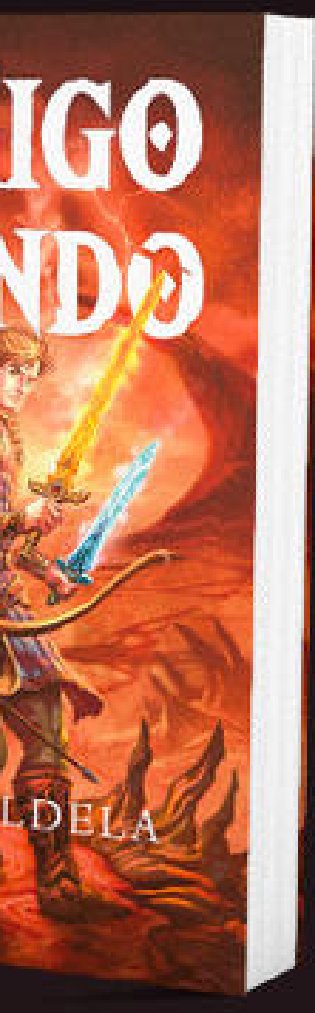


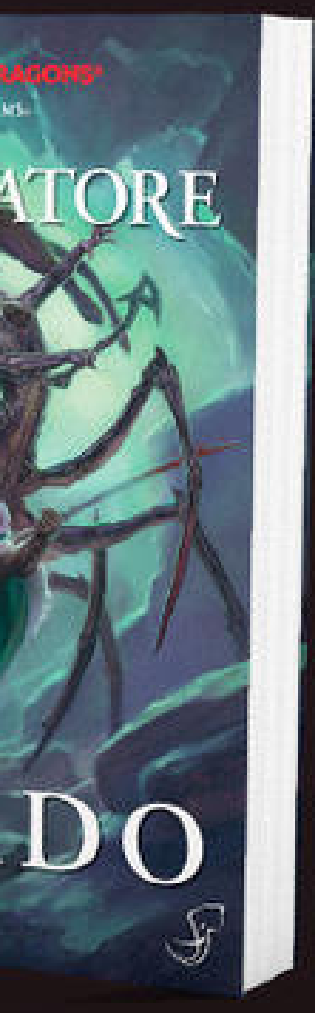


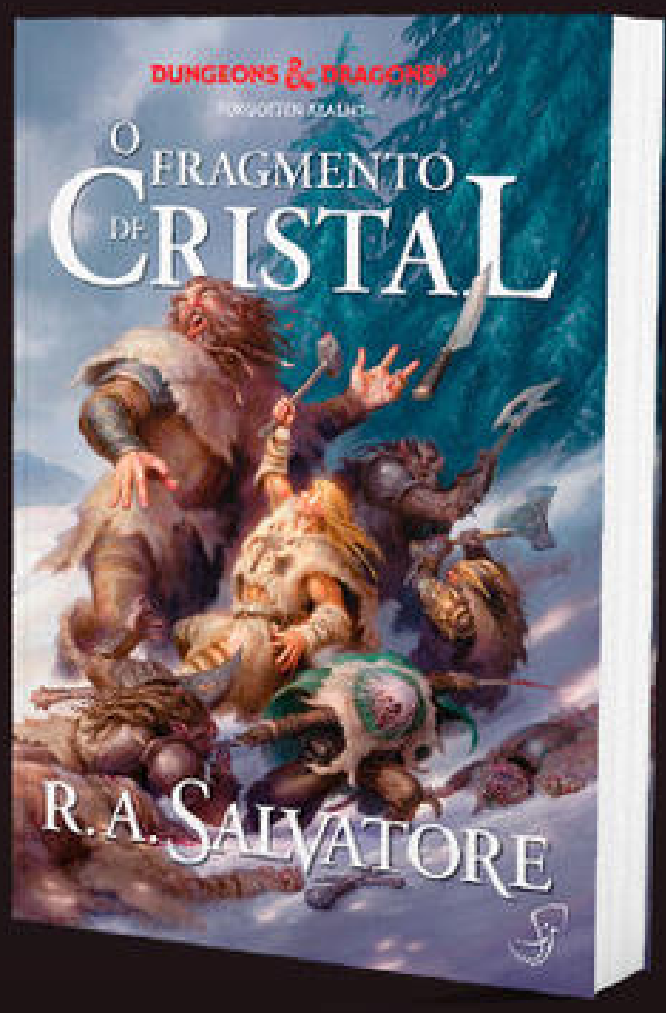


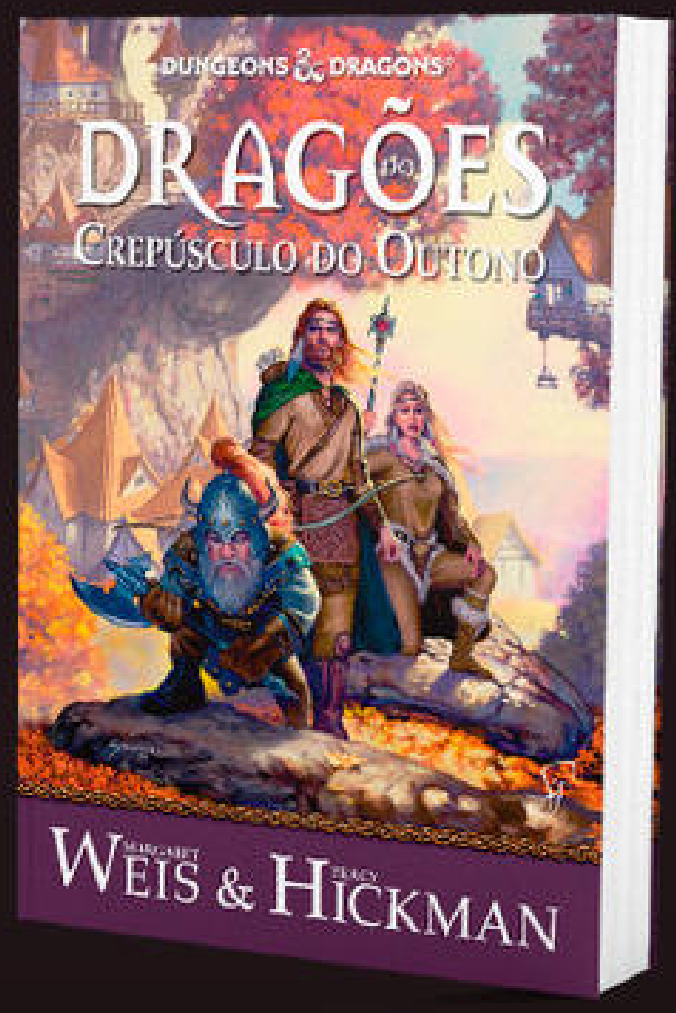
Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- **www.jamboeditora.com.**

PG É NA JAMBÔ









a Jambô tem o que
editora oficial dos
br

DUNGEONS & DRAGONS®

TORMENTA

JAMBÔ

A heroína chinesa, sua lenda e novas regras para *Império de Jade* e 3D&T

MULAN

Qualquer um pode ser herói. Enquanto alguns são escolhidos pelo destino, outros enfrentam a sociedade para forjar seu futuro. Em diferentes mídias, Mulan representa a heroína improvável de formas distintas.

Mulan é uma figura pseudo-histórica chinesa mencionada pela primeira vez no poema chinês *A Balada de Mulan*, de autor desconhecido. Nessa primeira citação, a história de Mulan é contada como uma menina que assume o lugar do pai no exército, ajuda a vencer a guerra e em vez da premiação, pede para voltar para casa. Sua história foi reimaginada em outros períodos: ela encontra um fim trágico em *Romance de Sui e Tang*, de **Chu Renhuo**.

Existem registros conflitantes dos locais de nascimento de Mulan; isso leva historiadores a acreditarem que, apesar dos memoriais e registros históricos, o povo apenas queria que a heroína fosse de verdade.

Versões e adaptações

A versão mais famosa da lenda de Mulan é o desenho animado homônimo da Disney. Lançada em 1998, a obra adequa a história à fórmula Disney e às sensibilidades ocidentais, o que leva a algumas inconsistências históricas. Por exemplo, a icônica cena em que Mulan corta seu cabelo com uma espada não faz sentido para audiências chinesas, já que homens mantinham o cabelo longo. Entretanto, essa existência na linha entre ocidente e oriente causou forte identificação na juventude sino-americana, para a qual o filme serviu como uma influência cultural identitária equivalente ao recente *Pantera Negra*.

A versão mais recente da lenda de Mulan é um longa-metragem, também da Disney. Lançado em 2020 nos cinemas e em VOD (video on demand), essa nova visão não teve boa recepção de público ou crítica. Embora a pandemia da Covid-19 certamente tenha forte influência sobre esse resultado, outro motivo é como o filme não parece escolher seu público-alvo. Com várias alterações em relação ao desenho. no intuito de supostamente agradar o público chinês, o filme peca por se basear principalmente em *The Complete Account of Extraordinary Mulan*, romance do século XIX que enfatiza o aprendizado de artes marciais, em vez da mais popular *Balada de Mulan*.

Heróis improváveis

Embora existam várias características de Mulan muito apropriadas para uso em mesa de jogo, a primeira que salta aos olhos é o tipo de protagonista da história. Embora os filmes da Disney sejam tingidos pela individualidade ocidental, a canção folclórica original apresenta sua protagonista como uma pessoa extremamente comum. Essa poderosa característica indica que qualquer um pode ser Mulan. A lição a ser tirada da balada é que, quando necessário, é importante se esforçar acima e além do esperado em nome da família e do país. Paradoxalmente, Mulan desafia a sociedade para poder se encaixar nela.

Personagens de primeiro nível em *Império de Jade* ou de cinco pontos em *3D&T* estão apenas no começo de suas carreiras. Sem um evento incitador, talvez eles nunca se tornassem heróis. Para dar um "sabor Mulan" à sua campanha, você pode estabelecer um prelúdio com os jogadores antes de alcançarem esse ponto, ainda como aprendizes, aventureiros de nível zero.

Para tanto, faça com que os jogadores montem suas fichas de personagem normalmente. Porém, em *Império de Jade*, não lhes dê acesso às habilidades de classe ainda. Em *3D&T*, deixe que escolham seus kits (afinal, precisam cumprir os requisitos) mas não libere ainda acesso aos poderes que concedem. Com esses personagens com habilidades reduzidas, aborde suas vidas cotidianas. A balada mostra Mulan tecendo, por exemplo. Talvez um guerreiro esteja fazendo trabalho braçal ou um clérigo esteja servindo de auxiliar numa missa. Essas atividades não precisam ser diretamente relacionadas à classe; um caçador que esteja aprendendo cerâmica pode ser igualmente interessante. O importante é estabelecer que os personagens ocupam um lugar na sociedade. Depois, dispare o incidente incitante que leva os personagens a se aventurarem. Pode ser um evento geral para todos, como uma declaração de guerra de um país inimigo, ou questões pessoais de cada um. Após lidarem com esse evento e, principalmente, tomarem a decisão de se aventurar, os personagens recebem acesso às habilidades de classe e de kits.

Desafiando o destino

Principalmente nas versões Disney, Mulan é uma história sobre não se conformar com aquilo que foi inicialmente determinado para você. Enquanto na canção

original Mulan quer apenas salvar seu pai, essas leituras ocidentais estabelecem que a menina não se encaixava completamente na sociedade em que vivia. Quebrando estereótipos de gênero, ela toma as rédeas do próprio destino e traça o caminho de seu futuro.

Essa temática não é nada incomum atualmente, refletindo a crescente insatisfação da juventude e das mentes criativas com o estado atual da sociedade. A própria figura do grupo de aventureiros que toma a solução de problemas nas próprias mãos em vez de deferir esse feito às autoridades é um reflexo dessa vertente. Porém, caso deseje transformar esse aspecto num elemento central para seu personagem, temos as seguintes opções de customização.

Nova opção de personagem: Desafiador

A Ordem Celestial tem um lugar único para cada ser vivo em Tamu-ra — ou pelo menos é isso que dizem alguns sacerdotes. Tradições devem ser respeitadas; etiquetas, obedecidas. É uma grande desonra desrespeitar o lugar da Ordem Celestial reservado especialmente para você só para partir na busca insaciável do próprio ego.

Você não pensa assim. Tradições irrefletidas servem para aprisionar, e embora tenham sua razão de ser, não deveriam ser seguidas à risca. É necessário espaço para ser o que quiser, e ninguém pode lhe tirar isso, não importa o que o resto da sociedade diga. Por confrontar os costumes e regras da sociedade, você é um desafiador.

Caminho para Império de Jade

Caminhos são uma forma interessante de apresentar novas opções aos jogadores sem engessá-los demais em arquétipos muito específicos. São uma opção avançada de criação e evolução de personagens e podem ser vetadas pelo mestre de forma parcial ou completa.

Para seguir o caminho do Desafiador, não é preciso adquirir níveis em uma classe avançada ou algo do tipo. Basta preencher os pré-requisitos e se comprometer com um carma. Para entender melhor como funciona, veja a matéria de capa de *Ghost of Tsushima*, na edição 158 da *Dragão Brasil*.

Carma: você estava descontente com o lugar reservado pela Ordem Celestial para o seu destino e decidiu tomá-lo com as próprias mãos. Até certo momento de sua

vida, você pode nunca ter questionado certas tradições e hábitos da sociedade, mas algo aconteceu que lhe fez mudar de ideia. Talvez seu pai doente tenha sido chamado a uma guerra na qual não poderia lutar, ou camponeses estavam sofrendo com impostos abusivos de um daimyô. Seja o que for, o motivo foi nobre e honrado, apesar de não ser tradicional.

Caso continue neste Caminho até o fim de seus dias, em algum momento terá seus grandes feitos reconhecidos. Seus métodos poucos tradicionais atrairão os olhos do próprio Imperador Tekametsu, que o recompensará com honrarias, riquezas e seu maior desejo— cabe a você aceitar ou não. Caso recuse a oferta, um avatar de Lin-Wu comunicará que Sora receberá sua alma de braços abertos quando desencarnar, onde poderá descansar junto das almas mas honradas de Arton (desde que sua Honra seja 10 ou mais).

Se um dia você abandonar este caminho, seu futuro voltará para as mãos do destino. Em termos de jogo, seu personagem passa a ser um PdM e volta a uma vida pacata, sem grandes aventuras. Você precisará criar um novo personagem para continuar na campanha.

Pré-requisitos: Não possuir níveis de samurai ou de shugenja. Além disso, manter sua Honra 10 ou mais, do contrário você perde os benefícios deste caminho até recuperá-la.

Calmo como a Brisa

Nenhuma adversidade vai desviar você do seu destino, e você tem certeza disso.

Pré-requisito: 10° nível.

Benefício: no seu turno, você pode escolher ignorar as seguintes condições: abalado, apavorado, atordoado, confuso, exausto, fascinado, fatigado e pasmo.

Desafiador: o mesmo que o benefício padrão, mas você pode ignorar essas condições até o fim da cena.

Custo: 3 PM.

Chamas no Olhar

Nada abala a sua determinação.

Pré-requisito: Fortitude Maior, Reflexos Rápidos ou Vontade de Ferro. O requisito deve ser do mesmo tipo de resistência escolhido no benefício padrão. Para o benefício de desafiador, apenas um dos três talentos é o suficiente.

A nova Mulan *live action* da Disney

Benefício: escolha entre Fortitude, Reflexos ou Vontade. Você pode rolar novamente um teste de resistência escolhido recém-realizado. Você deve aceitar o segundo resultado caso faça isso.

Desafiador: como o benefício padrão, mas você pode rolar novamente qualquer teste de resistência recém-realizado e escolher o melhor resultado entre as duas rolagens.

Custo: 3 PM.

Força de um Tufão

Seu corpo sempre está no ápice para que possa tomar as rédeas do próprio destino sem deixá-lo escapar.

Pré-requisito: treinado em Atletismo.

Benefício: funciona exatamente como Perícia Aprimorada (Atletismo).

Desafiador: além disso, considere o dano de seus ataques sempre uma categoria de dano acima do comum.

Inspiração do Luar

É necessária sabedoria e sagacidade para criar o próprio destino e evitar as armadilhas do egoísmo.

Pré-requisito: Sab 17.

Benefício: antes de realizar um teste de perícia na qual você não é treinado, você pode se considerar treinado nela e receber o bônus de treinamento na rolagem.

Desafiador: o mesmo que o benefício padrão, e além disso, você pode rolar um segundo dado e escolher o melhor entre os dois resultados.

Custo: 2 PM.

Rápido como um Rio

Você não espera o destino decidir por você e sempre age primeiro.

Pré-requisito: treinado em Iniciativa.

Benefício: funciona como Perícia Aprimorada (Iniciativa).

Desafiador: como o benefício padrão, mas você pode escolher o melhor resultado entre os dois dados, em vez de ter que aceitar a segunda obrigatoriamente. Além disso, recebe +4 no teste.

Kit para 3D&T

Função: baluarte.

Exigências: R2, Energia Extra.

Calmo como a Brisa: Você sabe encontrar seu centro, se livrar das distrações e seguir rumo ao destino que determinou para si. Quando estiver sofrendo penalidades em testes por qualquer efeito ou magia, você pode gastar um movimento e um Ponto de Magia para ignorar esses redutores para a próxima ação.

Chamas no Olhar: Não é fácil tirar você de combate. Mesmo com o corpo ferido, a chama no seu olhar nunca se apaga. Caso gaste o dobro dos Pontos de Magia, você pode usar Energia Extra como um movimento.

Força de um Tufão: Independente de estar usando as armas e técnicas com as quais está acostumado, você sabe obter rendimento máximo através da mais pura força de vontade. Quando sofrer uma penalidade na FA por causar um tipo de dano diferente ou quando atacar com Força (caso seu Poder de Fogo seja mais alto) ou Poder de Fogo (caso sua Força seja mais alta), você pode gastar dois Pontos de Magia para calcular a FA sem redutores e usando o valor mais alto entre sua Força e seu Poder de Fogo.

Inspiração do Luar: Sempre que faz um teste de perícia para o qual não seja treinado, você pode gastar dois Pontos de Magia para diminuir a dificuldade em um passo. Você não pode usar essa habilidade mais de uma vez com a mesma perícia na mesma sessão de jogo.

Rápido como um Rio: Você nunca deixa passar uma oportunidade de agir primeiro. Jogue dois dados em vez de um para determinar sua iniciativa.

Desafiadores em Tamu-ra

Antes da Era Akumushi, desafiadores eram vistos com mais desconfiança. No entanto, com a perda da ilha e o refúgio no continente, o povo tamuraniano repensou vários de seus preconceitos e aprendeu valiosas lições com os outros povos e culturas. Com a retomada de Tamu-ra, a cultura da ilha está mais próxima do Reinado que nunca, e o modo de pensar do ocidente faz parte disso.

Antes, as castas da Ordem Celestial eram muito mais demarcadas. O Imperador pode ter mudado esse posicionamento porque o Império precisa da ajuda

de todos, independente da natureza do trabalho, mas certamente isso também é consequência de muitos desafiadores que questionaram a ordem das coisas com o passar das décadas, principalmente depois de viverem anos no continente.

Por mais sábios que sejam Lin-Wu e Tekametsu, eles continuam se fascinando e aprendendo com a força de vontade dos mortais. Houve uma época em que Lin-Wu apenas aceitava sacerdotes e guerreiros sagrados que fossem tamuranianos e do sexo masculino. Hoje, nem gênero nem local de nascimento são critério — uma importante lição que apenas a força de vontade e perseverança de desafiadores pôde ensinar até mesmo ao mais honrado dos deuses. Até Shiro Nomatsu, atual sumo-sacerdote do Deus Dragão, foi uma espécie de desafiador por parte de sua vida. Ao tomá-lo como escolhido, Lin-Wu já pensava no futuro de seu povo.

A Ordem Celestial sempre será importante para os tamuranianos, mas hoje a maior parte reconhece que é necessário espaço para discordar. A honra é absoluta e a régua moral definitiva, mas isso não deve impedir que valores muitas vezes defasados e perdidos no tempo se perpetuem apenas porque são antigos. Não à toa, o próprio Imperador costuma reconhecer a honra de desafiadores benevolentes e justos.

Claro, há quem prefira os velhos tempos. Principalmente em Nishidori, a cidade mais tradicional e arraigada aos costumes antigos. Muitos tamuranianos ainda não veem com bons olhos nezumi sendo integrados ao Império, estrangeiros vindo morar e se aventurar na ilha, mulheres e raças diferentes que podem cultuar Lin-Wu... Dizem: "antigamente que era bom" ou "bons tempos aqueles".

Por isso, quando um desafiador se levanta e ousa perguntar "para quem?" ainda está criando muitos inimigos.

Mulan

Se em vez de criar seu próprio desafiador, você quiser usar a mais lendária delas na sua mesa, aqui estão as fichas da Mulan para *Império de Jade* e *3D&T*.

Caso queira utilizá-la como aliada em IdJ, Mulan fornece +2 em ataque, classe de armadura e +1d8 em rolagens de dano corpo a corpo.

Império de Jade — ND 10

Kensei 9 / Bushi 3, Média, Honrada

Iniciativa +29

Sentidos: Percepção +18.

Classe de Armadura: 24 (28 ao usar Especialização em Combate).

Pontos de Vida: 129 (mais 5 PVs temporários quanto está em Resolução).

Pontos de Magia: 35.

Resistências: Fort +11, Ref +14, Von+9, redução de dano 2 (se estiver em Resolução).

Deslocamento: 12m.

Ataques corpo a corpo: até 7 ataques com jian +19 (1d8+4, corte), ou desarmar e derrubar com o jian +27, ou outra manobra de combate qualquer com jian +23.

Habilidades: For 18, Des 22, Con 16, Int 14, Sab 17, Car 11, Hon 17.

Perícias: Atletismo +19, Cavalgar +21.

Bushi: Mulan também possui as habilidades de bushi até o 3° nível. O primeiro nível de personagem dela foi desta classe.

Kensei: Mulan possui todas as habilidades de kensei até o 9° nível. Sua arma eleita é o jian. Suas técnicas de luta são: Acuidade com Arma, Especialização em Combate e Derrubar Aprimorado. Ser multiclasse também é desafiar a ordem celestial!

Caminho da Desafiadora: Mulan cumpre o carma e todos os talentos do caminho do desafiador, podendo usufruir dos benefícios especiais deles.

Resolução: com o uso de uma ação livre, Mulan recebe redução de dano 2 e 5 pontos de vida temporários. PV temporários desaparecem quando a resolução termina. A resolução consome 1 ponto de magia e dura uma cena.

Bateu levou: ao receber um ataque corpo a corpo (bem-sucedido ou não), Mulan pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo contra esse mesmo oponente, como uma reação.

Poder Marcial: ao realizar um ataque com o jian, Mulan pode gastar 1 PM como uma ação livre para aumentar em +2 seu bônus de ataque ou dano. Ela pode gastar mais PM, distribuindo os bônus como quiser, mas

Mulan: Rise of a Warrior (2009). Feito por chineses

nenhum aumento pode ser maior que seu nível. O uso desta habilidade deve ser anunciado antes de rolar o ataque e/ou dano.

Golpe extra: Mulan pode gastar 2 PM para cada ataque extra que deseja realizar. Ela pode fazer até seis ataques extras.

Arma polivalente: Mulan pode usar o jutsu *arma de Dai'Gun*.

Especialização em Combate: ao realizar um ataque corpo a corpo, Mulan pode sofrer –2 em seu ataque para ganhar CA+4 até o turno seguinte. Quando não quer prejudicar seu ataque, a guerreira combina esta habilidade com Poder Marcial para ganha o bônus na CA sem sofrer penalidade no ataque ao custo de 1 PM.

Tesouro: padrão.

3D&T 12N

Kit: Desafiador (completo).

F1, H3, R4, A1, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Energia Extra II, Patrono (exército chinês).

Perícias: Esportes.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e da Gratidão.

THIAGO ROSA

& GLAUCO LESSA

ATRÁS DO ESCUDO

PARTE 1

Conheça os bastidores da criação de uma nova campanha

T*ormenta20* está terminando de ser impresso! Campanhas do novo sistema estão surgindo por todo o Brasil! Mestres estão tramando maldades e jogadores estão fazendo combos! Hordas de esqueletos inventores invadem o Roll20!

Neste clima de novas aventuras começando em Arton, nada melhor que discutir estruturas de campanha, certo? Esta coluna é a primeira parte de um experimento. Vamos examinar a progressão de uma campanha de RPG, discutir processo criativo, contingências, o que dá certo, os principais erros e como tornar tudo mais divertido para os jogadores... E também para o mestre! O mestre também tem que se divertir!

Nossa velha **Toolbox** não vai virar um "Manual de Estruturas de Campanha" — não vai ser isso todos os meses, mas ocasionalmente vamos voltar ao tema, presumindo uma campanha mais avançada. Para isso, vamos fazer um paralelo com **Fim dos Tempos**, minha nova campanha online de *Tormenta20*! Não assistiu? O primeiro episódio está **aqui** e toda quinta-feira às 20:00 você pode acompanhar um episódio novo na **Twitch**. Contudo, para não dar spoilers, nenhum acontecimento de **Fim dos Tempos** será citado, apenas meu processo criativo e a estrutura. Vamos criar uma *nova* campanha do zero, usando os mesmos passos.

Pareceu confuso? Assim como o próprio RPG, tudo vai ficar mais claro quando começarmos. Então pegue seu caderno e abra seu livro, leitor e mestre! Vamos começar uma campanha!

Passo 1: por que diabos eu faria Isso?

Nosso interesse aqui é analisar o que funciona, não o lindo mundo de unicórnios e arco-íris que só existe na teoria. Mestrar é a forma mais trabalhosa de jogar RPG. É quase o equivalente a uma profissão criativa de meio período, com o diferencial de que você não ganha nada em troca e às vezes recebe cobranças de um público que está do seu lado o tempo todo. Se você vai mestrar, precisa de uma boa razão.

Idealmente, esta razão é satisfação pessoal e sua própria diversão. Algumas pessoas preferem mestrar a jogar, mesmo que dê mais trabalho. Outras gostam igualmente dos dois papéis, mas estão com uma boa ideia para mestrar ou apenas entusiasmadas por algo (como um novo sistema...). Pessoalmente, é meu caso. Eu gosto tanto de mestrar quanto de jogar. Conduzir uma campanha é algo *muito* trabalhoso para mim, essencialmente porque não consigo fazer nada simples ou despretensioso. Preciso de tempo de planejamento, pilhas de anotações, contingências para todos os casos... Mas, no início de 2020, estava cada vez mais inquieto, com a sensação de "falta" que em geral me acompanha antes de um novo projeto grande. Estava fascinado por elementos de jogo e interação em RPG — *não* por uma história. Pensando bastante, cheguei à conclusão de que só conseguiria explorar esses elementos mestrando. Antes de mencionar a ideia a qualquer um, passei cerca de duas semanas com a decisão tomada, esperando para garantir que não era só uma empolgação passageira.

Este é o caso ideal, mas nem sempre acontece. Muitas vezes, você vai mestrar porque ninguém mais mestra. É o caso de grupos que têm o "mestre de sempre" ou quando você convida iniciantes para jogar. Se você vai mestrar por "obrigação", tenha certeza de que não é *realmente* uma obrigação. Troque "mestrar" por "desenhar", "escrever", "atuar" ou qualquer outra atividade criativa e pergunte a si mesmo se você gostaria de fazer isso periodicamente sem receber nada em troca, apenas pelo simples prazer da atividade. A resposta deve ser sim! Caso contrário, converse com o grupo. Embora esta situação pareça desagradável, não precisa ser. Campanhas começadas porque "ninguém mais mestra" podem ser extraordinárias, desde que todos colaborem. Vamos falar mais sobre isso na próxima seção.

Uma das piores razões para começar uma campanha nova é querer contar uma história. "Contar histórias" é uma das atividades mais importantes e recompensadoras da humanidade, mas sugere que a história está pronta para ser entregue. Muitas vezes, um mestre com uma visão para sua história acaba frustrando a si mesmo e aos jogadores. Ele fica surpreso quando o grupo não toma caminhos "óbvios" e revoltado quando agem de forma contrária ao que os personagens que idealizou fariam. Se a sua motivação para mestrar for uma história, o ideal é que seja uma história que você não sabe como resolver. Imagine que você está com o pior bloqueio criativo de todos os tempos e vai aceitar *qualquer* sugestão sobre os protagonistas e suas atitudes. O que seria um pesadelo para um escritor é um bom começo para um mestre!

Em todos os casos, tenha clareza sobre seu papel: você não é um diretor de cinema, romancista ou babá. É um participante em um jogo. Um participante com os mesmos direitos de todos os outros, mas que vai ter mais trabalho, em troca de contribuir mais. Parece divertido? Então vamos ao próximo passo.

Passo 2: sua missão, caso decidam aceitá-la...

Ok, então você decidiu mestrar. Vai mestrar para quem? Essas pessoas sabem o que você espera delas? Concordam com isso? Estão sendo claras sobre o que esperam de você?

Muitos grupos não precisam se preocupar com o "elenco" de uma nova campanha. O grupo é sempre o mesmo e todos estão implicitamente convidados. Contudo, às vezes não é o caso. Se você tem muitos amigos que jogam ou não tem um grupo já formado, pode ter que fazer escolhas. Jogar RPG é algo estranhamente íntimo. É dividir um lado criativo, ao mesmo tempo com algum antagonismo (em combates e outros desafios) e com regras que devem ser respeitadas. Você deve jogar com pessoas que o façam se sentir bem, que nunca o façam questionar sua segurança e que tenham valores compatíveis.

Com o grupo decidido, hora de conversar sobre expectativas e obrigações. Seja claro e honesto. Você quer jogar toda semana? Fale isso. Se um jogador disser que prefere duas vezes por mês, não concorde esperando que ele vá mudar de ideia. Só diga sim para o que pareça aceitável. *Ouça* o que as pessoas estão dizendo. Se alguém disser *"Ótimo, vou matar todos os NPCs e roubar do resto do grupo!"*, pergunte se ele está falando sério. As pessoas muitas vezes falam coisas em que não queremos acreditar, mas não significa que não sejam verdade.

Discuta expectativas de história. Você espera que os jogadores façam personagens heroicos? Honestos? Espertos? Ingênuos? Altruístas? Que trabalhem bem em grupo? Que sigam ordens de autoridades? *Explique isso.* Não presuma que tudo está implícito. Em *Fim dos Tempos*, deixei claro aos jogadores duas coisas: a campanha iria começar numa região erma (as Colinas Centrais, que você conheceu na *Dragão Brasil* do mês passado), que seria explorada ao longo do primeiro arco. Assim, todos sabiam que personagens totalmente urbanos não seriam apropriados, nem decisões do tipo "Vou largar tudo e ir para o outro lado do continente". Meu segundo parâmetro era que os personagens deveriam "jogar o jogo". O que isso quer dizer? Tomar atitudes, interagir com NPCs, interessar-se por acontecimentos... Participar. Exceto por isso, *tudo* era aceitável.

Eles poderiam criar os personagens que quisessem e fazer o que bem entendessem. O grupo acabou tendo duas devotas de Hyninn, o Deus dos Ladrões, personagens bem diferentes da minha preferência pessoal, e apenas um que se adequava no modelo de herói tradicional que costuma me atrair. Isso não foi um problema. O grupo já tinha começado a moldar a história: é uma história sobre pessoas que dependem da esperteza, que nem sempre se encaixam com as leis vigentes e que podem ser vistas como esquisitas.

Na superfície, o mestre parece ter poder absoluto sobre os jogadores. Ele pode decidir que o chão se abre e todos morrem soterrados! Contudo, isso só se aplica ao mundo de jogo. Na realidade, as relações de poder muitas vezes são invertidas. Os jogadores, que em geral investiram menos trabalho na campanha, têm menos a perder. Portanto, mais margem de negociação. É importante falar claramente sobre expectativas e obrigações para que o mestre não se veja obrigado a ceder em algo importante apenas para não "jogar fora" todo o trabalho que já fez. Todos devem concordar sobre a maneira de jogar: mais combate? Mais interpretação? Descrições longas? Violência?

Aqui também entra o famigerado objetivo de ser um "bom mestre". Pessoalmente, acho que o mestre deve se esforçar para ser um "bom mestre" tanto quanto isso for divertido e idealmente na mesma medida que o resto do grupo. Não faz sentido que um dos participantes esteja lendo sobre técnicas de narrativa e treinando vozes enquanto outro nem lembra do nome de seu próprio personagem. Em *Fim dos Tempos*, o grupo todo está muito investido, com históricos instigantes e personalidades profundas. Isso me incentiva a ser um mestre melhor. Todos estão colocando cargas criativas equivalentes.

Por último, vamos a um tema polêmico, que faz muita gente torcer o nariz: o mestre deve seguir as regras? Minha resposta pessoal é um "sim" categórico! Se o mestre decide quando seguir ou não as regras, os outros também podem? Se não puderem, o mestre se coloca acima dos demais, o que anula boa parte do que já discutimos. Um participante numa posição superior tem mais poder e não pode exigir tanta colaboração dos outros. Um mestre que decide quando quebrar regras está essencialmente falando que sabe o que vai ser melhor para o resto do grupo, está tomando para si a tarefa de divertir os demais. Isso pode ser o ideal para o seu grupo — para mim, não é. Gosto de seguir as regras, para deixar claro que não sou o jogador mais importante. Não sou responsável pela diversão de ninguém. Todos devem tomar igual responsabilidade.

Nada disso significa que a relação entre mestre e jogadores é antagônica — pelo contrário. Parâmetros, expectativas e sentimentos falados claramente costumam favorecer relações de confiança e colaboração. Quando todos são honestos, o clima é bem mais relaxado.

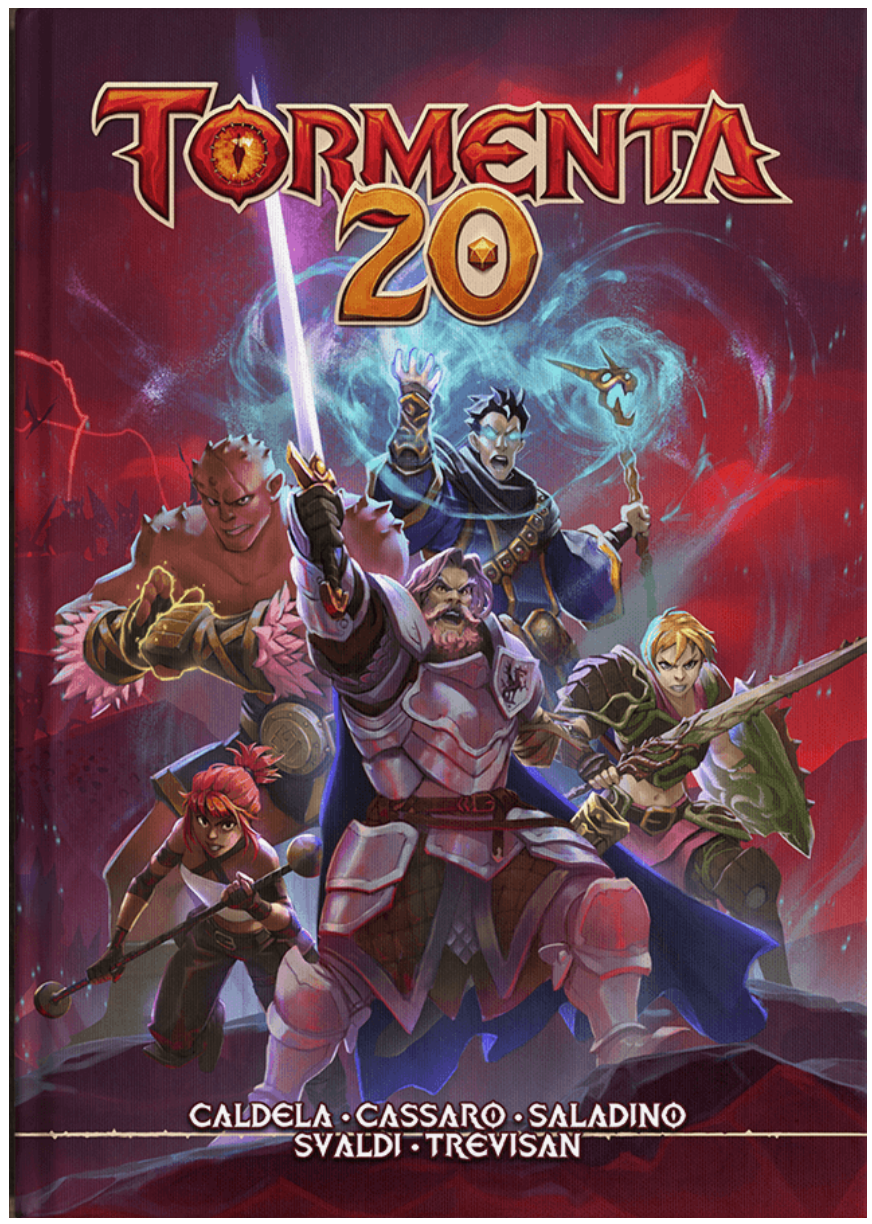
Passo 3: Deus faz planos, os mortais riem

Finalmente vamos falar da campanha em si!

Cada mestre tem seu próprio jeito de planejar campanhas e nenhum deles está errado se isso resultar em diversão para o grupo. Meu jeito dá certo para mim, com diversos grupos, há muitos anos, então sinto que é uma boa recomendação. Mas pode ser que não funcione para você.

Sempre começo com um conjunto de vilões e seu plano. O mais importante aqui é que não haja só um vilão (para que, sempre que os jogadores o encontrarem, ele tenha chance real de morrer) e que o plano transcorra numa linha de tempo mais ou menos fixa, que possa ser alterada pelas ações dos heróis. Eu tento não criar uma história tradicional, mas uma sequência de acontecimentos que na verdade seria tediosa e frustrante se fosse lida. Caso os aventureiros fiquem parados, os vilões terão uma escalada contínua e sem obstáculos rumo ao sucesso.

Mas qual é esse plano? Precisamos de um objetivo para o vilão! Um bom objetivo vilanesco é algo que ameace os personagens jogadores, que possa ser justificado (para não transformar os vilões em caricaturas) e que seja plausível. Para dar início à política de exemplos sem spoilers, vou me afastar de *Fim dos Tempos* e inventar todo um conjunto de vilões novo, com um novo objetivo.



Nosso grande objetivo, a grande ameaça que os heróis devem combater, é a escravização de todos os dragões do mundo. Por que isso é uma ameaça? Ora, porque, munido de tamanho poder, o vilão irá criar um novo império, mais poderoso do que o Reinado ou o Império de Tauron. Ele não vai conquistar o mundo (algo que os jogadores instintivamente veriam como implausível), mas pode abalar suas fundações. Com um império dracônico, nosso vilão poderá conquistar reinos, exigir subserviência da Rainha Shivara ou mesmo desafiar deuses menores como Sckhar.

A seguir, precisamos de um plano em várias fases. Para escravizar os dragões, o vilão precisa do Coração de Kally, um arfetato mágico poderosíssimo, uma imensa joia que guarda boa parte do poder do Deus dos Dragões e está perdida em algum ponto do mundo. Em tempo: esse artefato não existe canonicamente, mas foi usado como exemplo de invenção do mestre em *Tormenta20*. Ok, então conseguir o Coração de Kally é o penúltimo passo no plano — o último seria realmente escravizar os dragões. Como conseguir o Coração de Kally? Bem, nosso vilão precisa de muitos agentes no mundo todo, porque não faz ideia de onde o artefato possa estar. Assim, o passo anterior a conseguir o Coração é subjugar a Igreja de Kallyadranoch, que vai espalhar seus agentes por todo o continente. Como subjugar toda uma igreja? Chantageando suas principais lideranças e eliminando os sacerdotes poderosos que não puderem ser intimidados. Como fazer isso? Através de nobres malignos, mercenários e humanoides monstruosos. Nobres malignos foram citados porque faz sentido — "chantagear" é uma palavra que remete a intrigas e subterfúgios, pode render aventuras palacianas. Mercenários e humanoides monstruosos porque são bons inimigos para os aventureiros.

Vamos então fazer o caminho inverso, a partir das chantagens. A primeira aventura colocará os personagens jogadores numa aldeia que está sendo atacada por kobolds. Eles são contratados para defender a aldeia e, no final, descobrem que uma organização chamada "Coração Sombrio" está por trás dos ataques. Continuando no rastro ao longo das próximas aventuras, eles descobrirão que Coração Sombrio é uma companhia mercenária de kobolds, trogs, homens lagartos e outros humanoides reptilianos que está atacando a região, com o objetivo de desestabilizar o conde local. O conde, por sua vez, secretamente é um clérigo de Kally. O líder do Coração Sombrio é um de seus conselheiros, que conhece o segredo do nobre. O objetivo é fazê-lo se curvar ao grande vilão, aumentando seu poder sobre a Igreja de Kally. O mesmo está acontecendo em vários lugares do mundo.

Depois de tomar o poder na igreja, o vilão vai começar a busca pelo Coração de Kally e enfim escravizar os dragões. Se os heróis não fizerem nada, isso acontecerá exatamente da forma descrita. Se eles agirem como se espera de aventureiros, a igreja do Deus dos Dragões resistirá, ficando com um número de clérigos leais proporcional a suas ações e sucessos. Pelo menos *alguns* serão chantageados ou convertidos à causa dos vilões, para que a campanha possa continuar (afinal, os heróis não podem estar em todos os lugares ao mesmo tempo), mas o plano será alterado de acordo com o que eles fizerem.

Sabendo deste plano, resta decidir quem é o vilão — ou melhor, os vilões, para que a campanha não dependa de só um desgraçado-mor. Eu mesmo não tinha pensado em quem eles seriam, mas toda essa conversa sobre nobres, chantagens e intrigas me leva a pensar que os vilões também são aristocratas. Por que um grupo de aristocratas estaria trabalhando junto? Ora, porque são uma família! Sim, isso mesmo: os vilões são uma família nobre. Se os heróis matarem um deles, a linhagem continua.

Só nos resta decidir exatamente quem são e pensar em por que eles fariam tudo isso.

Passo 4: estrada para perdição

A família Razanath era uma próspera casa nobre em Trebuck, até que o ataque de um dragão devastou seu castelo e arrasou suas terras. O patriarca, o bravo Duque Razanath, liderou seus soldados para enfrentar a fera, mas foi queimado por sua baforada. Nem mesmo um cadáver restou. A Duquesa tentou usar sua magia para defender o castelo, acolhendo refugiados de todo o ducado, mas também sucumbiu ante a fúria do monstro. Após devastar aldeias, devorar o gado e queimar as plantações, o dragão foi embora. Uma destruição sem sentido, sem justiça.

Os seis filhos do duque e da duquesa de repente se viram órfãos e abandonados. Ainda eram crianças quando tudo isso aconteceu. Passaram a viver de castelo em castelo, feudo em feudo, dependendo da caridade de parentes distantes e aproveitadores atrás do prestígio de seu nome. Mesmo muito jovens, notaram que sua força estava em sua união: decidiram que sempre ajudariam uns aos outros. Traumatizados desta forma, também decidiram que um dia teriam poder sobre a força incontrolável que arruinou suas vidas. Teriam poder sobre os dragões.

Tudo isso aconteceu há 30 anos. Desde então, os irmãos Razanath ascenderam mais uma vez na aristocracia, através de casamentos estratégicos e planejamento cuidadoso. Um deles é um alto clérigo de Khalmyr, outra é uma comandante no Exército do Reinado, outra ainda é professora na Academia Arcana. Os demais têm posições de poder equivalentes. Sempre se mantêm em contato e são leais uns aos outros mais do que tudo. Finalmente, com dinheiro e influência para executar o grande plano, chegou a hora. Eles vão dominar a Igreja de Kallyadranoch e fundar seu próprio império, servidos pelos dragões que destruíram tudo que a família tinha.

O que se desenhou aqui foi uma história trágica padrão para vilões. Também seria interessante um grupo de vilões que faz coisas ruins por se achar no direito de oprimir os outros, devido a uma vida de privilégios. Mas seria muito difícil para os jogadores empatizar com gente assim. Então vamos optar pelo clichê. Clichês são clichês porque funcionam.

Podemos notar que o que começou como algo direto e "aventuresco" (a obtenção de um artefato mágico) mudou para uma trama cheia de intrigas e por fim para um conflito ambíguo — se boa parte da campanha vai lidar com um ataque à Igreja de Kally, estamos falando do embate entre duas forças malignas. A ideia de fazer um dos irmãos ser um clérigo de Khalmyr veio porque faria todo sentido em uma família que quer obter poder. As novas regras de Obrigações & Restrições para devotos, sem requisitos de alinhamentos, também inspirou essa escolha. Agora os vilões fazem parte de instituições respeitáveis, enquanto as "vítimas" são tradicionalmente vilanescas.

De novo, nada disso estava planejado desde o começo, mas está se desenhando à medida que o grande plano toma forma. Se os irmãos Razanath agem desta forma, será que eles não tentariam atrair os heróis para o seu lado, uma vez que sejam poderosos o bastante? Se um dos seis é clérigo de Khalmyr, será que os jogadores não podem aceitar a proposta?

Já temos nossa campanha. É (por enquanto) a história de como uma família nobre se ergue, tomando o controle de um poder maligno, para se tornar uma força política e militar no continente. Os heróis podem impedi-la... Ou ajudá-la. E se eles acharem que os Razanath têm razão? E se um dos aventureiros casar com um Razanath? Será que, no final, um dos heróis ascenderá ao trono do novo Império Dracônico? Não sabemos o que vai acontecer, porque a história real da campanha vai depender das ações dos jogadores. Temos apenas vilões e a linha de tempo de seu grande plano.

Passo 5: primeira aventura

Vamos voltar atrás um pouco. Sabendo quem são os vilões e qual seu plano, você deve orientar as escolhas de personagens do grupo e pensar no que cada uma significa para a linha de tempo planejada. Já expliquei quais foram os parâmetros para *Fim dos Tempos*, então vamos imaginar um conjunto de parâmetros para nossa campanha hipotética. Para facilitar, vamos dar um nome a ela. Digamos *Coroa de Escamas*. Não precisa ser genial, apenas prático.

Em *Coroa de Escamas,* os personagens não precisam ser muito heroicos ou altruístas. Afinal, eles podem se aliar com a Igreja de Kally ou com os Razanath! Contudo, a presença de clérigos bondosos é muito bem-vinda (já que pode gerar boas interações com o clérigo de Khalmyr) e aventureiros interessados só em lucro vão se sentir um pouco deslocados. Qualquer um que tenha a ver com nobreza ou aristocracia pode encontrar um nicho divertido (cavaleiros, nobres, bardos...) e perícias sociais serão fundamentais. Personagens rústicos como druidas, caçadores e bárbaros podem fazer parte do grupo, mas não devem ser maioria. Qualquer raça é bem-vinda, mas personagens lefou devem receber o aviso de que a Tormenta não estará no centro dos acontecimentos. Nada disso deve ficar implícito. Se eu fosse mestrar *Coroa de Escamas,* falaria tudo explicitamente para o grupo.

Hora de começar! A primeira aventura de *Coroa de Escamas* será simples e direta. Nossa trama é rocambolesca, cheia de intrigas e com um elenco enorme de NPCs, então é melhor fisgar os jogadores com algo simples. Já discutimos o exemplo da aldeia atacada por kobolds. Perfeito para nós.

Todos os personagens estão em Vila Prateada, uma pequena aldeia no reino de Bielefeld. Os jogadores podem inventar suas próprias razões para estar lá, desde que nenhum deles esteja correndo contra o relógio ou envolvido em algo que não possa descartar para embarcar na aventura. Eles estão hospedados na única estalagem da vila e você descreve a hora do almoço, como desculpa para inserir alguns NPCs, fazer todo mundo estar junto no salão comunal e oferecer uma primeira cena tranquila. É uma chance para algumas interações simples e descrições de personagens.

É claro, isso só funcionaria com jogadores razoavelmente experientes e que gostam de interpretar. Se o grupo todo ficar calado, uma cena tranquila não funciona; é melhor partir para a ação. Por sorte, a cena é logo interrompida por um velhinho que chega esbaforido, dizendo que os kobolds atacaram de novo! Um fazendeiro da região vinha a Vila Prateada para vender seus produtos e foi emboscado pelas criaturas. Ele está desaparecido. Não há aqui aventureiros para resgatá-lo e dar cabo dos monstrinhos?

Seguindo nosso parâmetro que os personagens devem "jogar o jogo", o grupo com certeza notará o gancho óbvio. Eles embarcam na missão. A classificação de tipos de cenas em *Tormenta20* coloca esta como uma cena de interpretação. Para nossa primeira aventura, teremos cenas de interpretação, de exploração e de ação — os três tipos.

Se você leu o capítulo do mestre de *Tormenta20*, já deve ter notado que esta é a aventura que já está descrita lá. Na cena seguinte, os heróis vasculham o local do ataque em busca de pistas (cena de exploração), então são atacados por kobolds (cena de ação). Provavelmente a primeira sessão acabaria aqui. Jogadores novatos foram apresentados às bases do RPG de fantasia medieval e veteranos tiveram uma estrutura onde podem mostrar sua experiência em regras e *roleplay*.

A fictícia campanha *Coroa de Escamas* seguiria a partir daqui. Os kobolds fazem parte do Coração Sombrio, que está sob controle do conselheiro do conde, que é secretamente um clérigo de Kally. O nome do conselheiro? Ygwar Razanath! Isso significa "queimar" um dos irmãos Razanath logo nas primeiras aventuras, mas temos outros cinco. Além disso, citar o sobrenome no início da campanha ajuda a solidificá-lo na cabeça dos jogadores. Quando encontrarem mais um Razanath no futuro, eles saberão que a família tem importância na campanha, embora ainda não conheçam o grande plano.

Passo 6: lucro!

Meu processo criativo é basicamente este. O começo envolve imagens grandiosas, especulações e muitas lacunas. Enquanto escrevo isto, mestrei apenas uma sessão de *Fim dos Tempos* — a progressão da campanha está tão incerta quanto *Coroa de Escamas*. Se alguém fosse mestrar *Coroa de Escamas,* talvez teria um grupo de aventureiros tradicional, enfrentando vilões sem nunca questionar seus motivos ou se misturar em seus planos. Ou talvez poderíamos ter heróis mudando de lado. Ou ainda a formação de uma terceira força nessa disputa. Talvez os aventureiros queiram usar o Coração de Kally para escravizar os dragões eles mesmos!

Não há como saber, e essa é a beleza do trabalho do mestre. Daqui a algum tempo vamos revisitar este tema, mostrando mais uma parte do processo criativo de *Fim dos Tempos* e especulando sobre o que poderia se desenvolver em *Coroa de Escamas*. Nem eu sei o que nos espera!

LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 89

A NOVA REALIDADE?

Qualquer teólogo ou sacerdote artoniano será enfático em afirmar que há uma estreita ligação entre o Panteão e a manutenção da realidade como conhecemos. Ainda que supostamente todos os aspectos possam existir independentemente de sua divindade patrona, ter um representante entre os deuses maiores faz com que a relevância daquele dogma naturalmente cresça.

Tudo isso torna ainda mais preocupante o que vivemos nestes dias que correm, já que enfrentamos algo nunca imaginado. Uma divindade contrária ao próprio conceito do que é real. Aharadak, o Deus da Tormenta, faz parte de uma força corruptora que está invadindo e remodelando Arton a sua própria forma.

A tempestade rubra que desfaz a existência, corrompendo o mundo à sua volta. A única verdade possível para eles é aquela em que tudo é lefeu. Talvez por isso, desde a queda de Tauron, uma série de pequenas mas significativas alterações foram notadas pelos habitantes dos reinos. Parece indiscutível que a própria realidade mudou de alguma maneira, corrompida pela chegada de Aharadak.

Um exemplo bastante recorrente e quase sempre citado disso é a ideia errônea de que os minotauros do Império tenham sido oprimidos no passado por orcs, e não por uma poderosa tribo de gigantes como de fato ocorreu. O mais impressionante é que até mesmo documentos, antigas inscrições e papiros corroboram para provar que tudo sempre tenha sido assim, apesar do inconsciente coletivo dos habitantes apontarem ao contrário.

É possível que outras incongruências surjam, mas muito ainda está sendo averiguado por estudiosos.

Merecido descanso

Depois de um período terrível em que por mais de um mês as pessoas em toda Arton foram incapazes de morrer — não importando o quão doentes ou feridas estivessem — tudo parece ter voltado a normalidade e os enfermos conseguiram enfim descansar para que suas almas pudessem partir para o Mundo dos Deuses.

O inexplicável fenômeno foi provavelmente causado pela destruição do deus da morte, Ragnar, pelas mãos de Thwor, considerado hoje o novo deus dos goblinoides. Sem dúvidas, algo que não será esquecido tão cedo tanto por aqueles que sofreram por isso quanto pelos que de alguma maneira tiraram proveito da situação: especialmente entre certos grupos de aventureiros.

Muitas missões suicidas foram empreendidas durante este período. Perigos terríveis e riscos incalculáveis foram assumidos, tendo em mãos a certeza de que não importando o quão feridos estivessem, sempre poderiam contar com uma poção ou magia de cura oportuna. Infelizmente, esta benção/maldição se foi tão repentinamente quanto surgiu e muitos foram surpreendidos na pior hora possível.

Como resultado, a busca por heróis que possam substituir integrantes perdidos em equipes mercenárias cresceu muito. As guildas de aventureiros estão especialmente movimentadas em Malpetrim, Valkaria e Gorendill. Além disso, clérigos de Thyatis estão sendo mais requisitados do que nunca.

A jornada do insepulto

O período em que não havia morte também deixou um triste legado que provavelmente irá repercutir por muito tempo nos reinos: nas tavernas de toda parte, contam-se inúmeras histórias de pessoas erroneamente sepultadas, quase sempre por terem sido dadas como mortas e que despertaram dias depois, dentro de covas rasas ou aprisionados em caixões de madeira.

Dentre todas essas histórias, a mais espalhada e assustadora fala de um assassino vil, responsável por inúmeros crimes, procurado tanto no Reinado quanto no Império. Este sujeito (a identidade e origem mudam de acordo com o lugar onde a história é contada) teria escapado incólume das autoridades, mas acabou capturado pela família de uma de suas vítimas. Por vingança, teria sido sepultado vivo. E permaneceu assim por mais de um mês! Após sofrimento indescritíveis, teria conseguido, enfim, escapar.

Porém, além de completamente enlouquecido devido ao tempo na clausura, o indivíduo — que quase sempre é chamado de Insepulto — estaria mais violento e descontrolado do que nunca.

A partir daqui, a fábula se torna ainda mais fantástica. Alguns dizem que o sofrimento do Insepulto teria chamado a atenção da própria Tenebra, deusa das trevas, e que ela o presenteou com alguns dons únicos. Dentre eles, estaria a capacidade de criar e controlar mortos-vivos, especialmente zumbis. O outro seria o de viajar através da noite, cobrindo distâncias impossíveis e surgindo onde menos se espera.

Como tudo isso pode não passar de boato, a Gazeta oferece uma recompensa em dinheiro para qualquer informação nova sobre esta lenda.

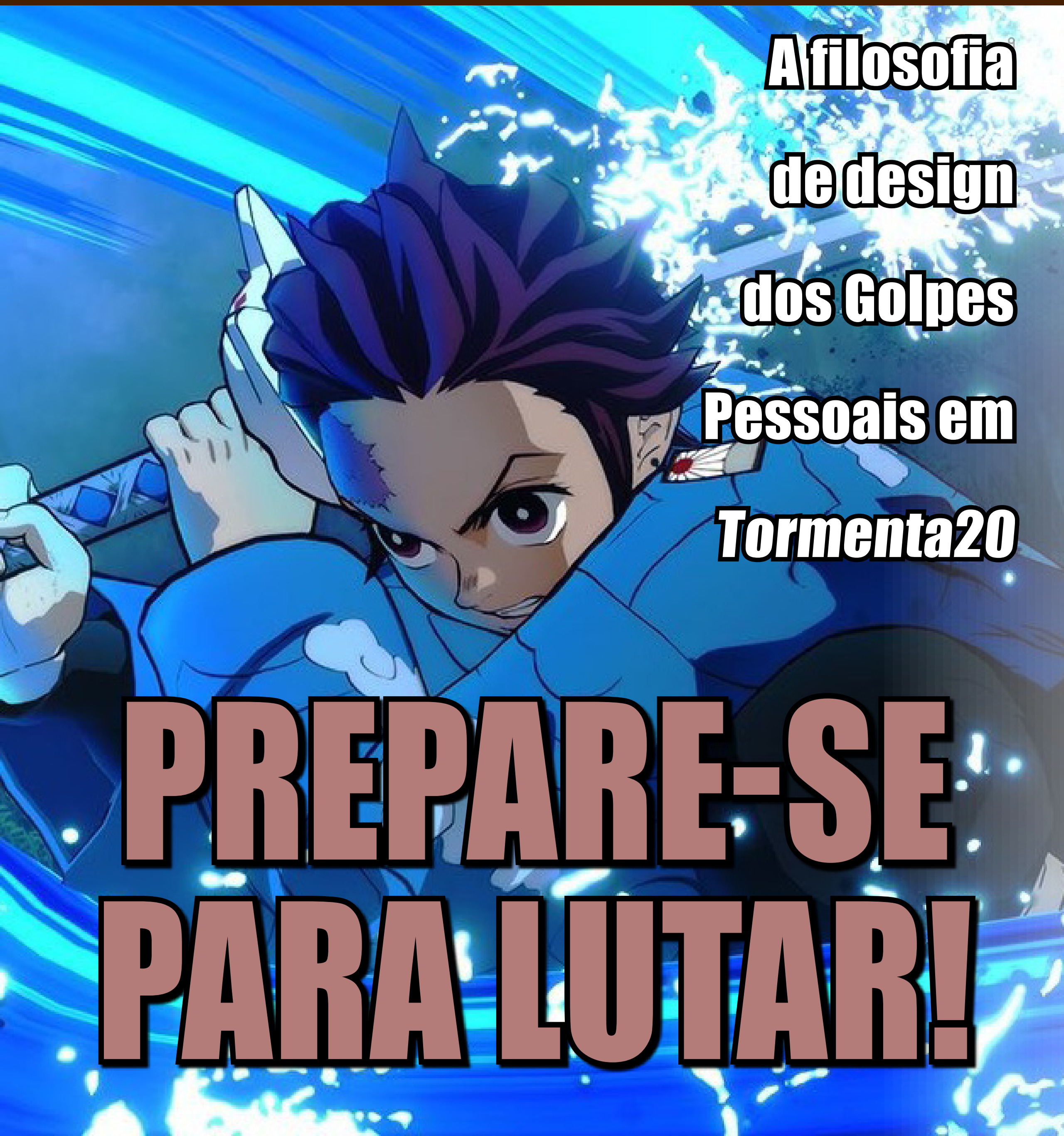
O fim de Valkaria?

Os exércitos Puristas de Yuden continuam em sua marcha contra o Reinado. Hoje — de forma semelhante ao ocorrido há quase uma década, quando Tapista fez a guerra — numerosos batalhões estão se aproximando da capital do império, Valkaria. Tudo indica que o objetivo seja promover um cerco duradouro para minar as forças dos exércitos da Aliança.

A força de Valkaria é também sua fraqueza: a cidade é a maior do mundo, com milhões de habitantes, recebendo romeiros de toda Arton. Porém, sua fundação ocorreu por motivos religiosos — a presença da fantástica estátua da deusa de joelhos. Por isso, ela não conta com as mesmas defesas que outras importantes capitais, como por exemplo Kannilar, em Yuden. Felizmente, a presença constante da deusa dos aventureiros e da ambição faz com que os filhos de Valkaria nunca deixem de lutar.

É quase certo que será um cerco longo, terrível para ambos os lados e cujo resultado ainda não pode ser previsto. Espera-se que membros do Exército do Reinado e Cavaleiros da Luz provindos de Bielefeld se organizem para tentar vencer o bloqueio Purista, mas tais movimentos ainda podem demorar várias semanas. Até lá, conta-se com a presteza e mobilidade de grupos de aventureiros para se esquivarem das tropas invasoras, mantendo as linhas de comunicação entre a cidade e os reinos aliados.

GOBLINS DE VALKARIA


A filosofia
de design
dos Golpes
Pessoais em
Tormenta20
PREPARE-SE
PARA LUTAR!

Saudações caros leitores! Aqui quem vos escreve é Felipe Della Corte, autoproclamado sumo-sacerdote de Arsenal e Deus Menor dos Combos. Após vencer o Guilherme Dei Svaldi em uma partida honesta de jokenpô, ganhei a titularidade da *Caverna do Saber*, e qual assunto melhor para iniciar esse novo reinado do que: animes!

Ok, não exatamente animes, mas sobre como um tropo extremamente comum da fantasia oriental, usado em mangás, animações, filmes e games, influenciou parte do design de *Tormenta20*, mais especificamente o poder Golpe Pessoal da classe Guerreiro.

Vamos do começo.

As centenárias artes marciais orientais já tinham o costume de nomear golpes e técnicas de luta, com o intuito de facilitar a continuidade da tradição — que, na época, era muito mais oral do que escrita — e também gerar certa fama para o estilo, angariando alunos. Essa tradição foi reproduzida como um tropo pela primeira no anime *Mazinger Z* (considerado o primeiro mangá de robôs gigantes! Achou que eu não ia falar deles?), lançado do começo dos anos 1970, em que o protagonista Kabuto gritava os nomes de todos os ataques especiais de seu robô Mazinger antes de executá-los. A ideia era dar para o público, crianças de 5 a 10 anos, uma forma de interagir com a série, gritando os nomes junto com o personagem. Essa ideia deu tão certo que acabou se tornando uma tradição das animações japonesas até hoje!

E o que isso tem a ver com T20? Tudo! A influência dos mangás e animes na cultura de fantasia brasileira sempre permeou as criações de **Marcelo Cassaro**, e influenciou pesadamente um dos primeiros sistemas de RPG nacionais, o *Defensores de Tóquio*, que depois veio a se tornar o nosso querido *3D&T*. Claro que muito dessa filosofia acabaria se entremeando pelo novo *Tormenta20*, principalmente na busca por deixar o sistema único e mais adequado ao nível de magia e fantasia apresentado em Arton.

Heróis são protagonistas

Essa ideia começou a ganhar forma aqui mesmo nesta coluna, mais precisamente na DB 133, quando foram apresentadas as primeiras ideias de remodelagem de classes. Na época chamado Ataque Especial, esse poder foi inicialmente cotado para ser a habilidade principal do novo Guerreiro, visando dar ao jogador uma forma de customizar uma classe marcial sem apelar para armas escalafobéticas ou dúzias de talentos específicos. O objetivo era dar ao Guerreiro a capacidade de ser único e original.

Na maioria dos cenários medievais em RPG o Guerreiro (ou outra classe marcial) geralmente é só um "soldado de elite", capaz de executar ataques e manobras de combate melhor do que um simples guarda da cidade. No entanto, num mundo fantástico onde a magia e os deuses permeiam a sociedade, simplesmente ser "o melhor arqueiro da vila" parece pouco heroico — ser o "herdeiro do estilo da flecha relâmpago" soa muito melhor! Assim como as outras classes, queríamos que o Guerreiro pudesse não só escolher sua forma de lutar, mas ter ferramentas para que seu conceito de personagem fosse além da arma que carrega na cintura!

Estilo acima de tudo

Incentive seus jogadores a explicarem seus golpes pessoais e usá-los como ferramenta de narração para construir a história do personagem. Onde ele aprendeu esse golpe? O golpe faz parte de algum estilo ou escola? Ele teve um mestre? Ou desenvolveu a técnica sozinho através de muito treinamento? Qualquer tipo de Golpe Pessoal pode carregar uma valiosa carga imaginativa que não interfere na mecânica do sistema, mas deixa o personagem bem mais interessante.

Até mesmo Golpes Pessoais similares podem ter descrições totalmente diferentes! O Mana dos personagens não necessariamente está atrelado à magia, funcionando mais como um tipo de "energia mística" que aventureiros poderosos conseguem manifestar. Por isso, um Golpe Pessoal Brutal e Impactante pode ser uma tremenda martelada giratória de um guerreiro brutamontes das uivantes, ou uma força inexplicável que arremessa o alvo longe com apenas uma palmada no peito, executada por um elfo mestre do estilo de luta ancestral da Palma Poderosa.

Mesmo a versão Conjuradora, que literalmente utiliza magias, pode ter sua raiz em outros efeitos estéticos, como uma técnica secreta de usar seu mana para deixar alvo do golpe inconsciente, efetivamente lançando a magia *Sono*. Essa habilidades ainda são consideradas mágicas dentro das regras, mas o personagem não precisa ter qualquer conexão direta com o arcano ou o divino em termos de interpretação.

Domine a Técnica!

Usar com eficiência o Golpe Pessoal (cof-cof-combo-cof) requer certa paciência e atenção ao escolher seus modificadores do buffet de bordoadas.

Primeiro é preciso compreender que, diferente de outros poderes de classe, o Golpe Pessoal tem limitações de PM quando é construído, não quando é executado: o total final de custo do golpe precisa ser menor ou igual a seu nível de Guerreiro no momento em que ele é criado. Portanto, usar uma arma Harmonizada, por exemplo, diminui o custo em PM para usar o Golpe, mas não altera seu "valor real" no que diz respeito aos efeitos.

Segundo, que existe uma sequência de ativação para os efeitos do Golpe, que precisa ser executada da forma correta. Vamos usar como exemplo um golpe criado pelo conselheiro Douglas Nascimento: um Golpe Pessoal Conjurador (Toque Vampírico), À Distância, Impactante, Preciso, Brutal, Lento e do Sacrifício. Me lembrou um certo goblin samurai.

Na versão final do livro, no qual reduções em custo não são cumulativas, esse monte de desvantagem não faz mais sentido — você só poderá aplicar uma das reduções. Mas, apenas como exercício regreiro, vamos considerar que isso tudo funcione em conjunto.

O custo total desse Golpe é de 5 PM, portanto precisa ser criado no mínimo no quinto nível. Quando o Guerreiro de Douglas executa esse golpe, ele acontece na seguinte ordem: usar o Golpe requer uma ação completa e gasta 5PM; faz o teste de ataque, jogando dois dados e escolhendo o maior; se acertou o alvo, rola o dano direto do ataque, que usa o dado da arma + 1d12 + modificador de Força + outros bônus quaisquer (como bônus de Estilo); Recebe metade desse dano por causa do Sacrifício; em seguida lança a magia *Toque Vampírico* no alvo, executando a sucessão normal de ações da magia — o alvo faz o teste de resistência, recebe o dano (6d6, ou metade caso passe no teste) e o Guerreiro cura PVs igual a metade do dano causado pela magia. Ufa!

Acho que deu pra entender como esse poder abre um leque enorme de possibilidades para o Guerreiro, usando combinações de efeitos e até magias! Aliás, falando nelas...

Quero ser um guerreiro mágico!

O efeito Conjurador é provavelmente o mais complexo e complicado de se colocar num Golpe Especial, e certamente atormenta a maioria dos mestres! Guerreiros de nível alto podem ter um arsenal absurdo de Golpes Conjuradores, efetivamente construindo um guerreiro mágico que usa magias arcanas e divinas de forma ofensiva. Prevendo esse tipo de caos, vamos deixar algumas coisas claras sobre esse estilo de "espada e magia".

Uma magia lançada por um Golpe Conjurador não é considerada uma magia para efeitos de interação com outros poderes. Por exemplo, não é possível aplicar a redução de PM concedida por Foco em Magia, ou mesmo por habilidades raciais como a Tatuagem Mística dos Qareen. Efetivamente, o personagem não aprendeu a magia em si, só sabe emular seus efeitos através de um golpe marcial.

Caso o mestre permita, magias usadas no Golpe Conjurador podem ter aprimoramentos aplicados a elas, mas apenas **no momento em que o golpe é criado ou reconstruído!** O custo do aprimoramento entra no cálculo de custo total do golpe, e sempre será ativado quando o golpe for utilizado. Ao contrário dos conjuradores, o guerreiro não pode adicionar aprimoramentos livremente, mas ainda precisa cumprir qualquer pré-requisito para usá-los.

O mesmo Golpe Pessoal não pode ter mais de um efeito Conjurador, mesmo que o limite de PM permita isso.

FELIPE DELLA CORTE

Novas opções para o Golpe Pessoal

Aqui temos algumas opções que não entraram no livro básico para você deixar seu golpe pessoal ainda mais incrível!

Anunciado (–1 PM). Você precisa gastar uma ação de movimento gritando o nome de seu golpe para usá-lo. Isso significa que não pode usá-lo furtivamente ou quando estiver impedido de falar, como amordaçado ou debaixo d'água. Uma vez que grite, deve usar o golpe até o fim de seu próximo turno.

Desconcertante (+1 PM). Uma criatura que sofra dano do ataque fica Vulnerável por uma rodada.

Desgastante (–1 PM). Você fica fatigado após usar o golpe.

Paralisante (+2 PM). Uma criatura que sofra dano do ataque fica Paralisada por uma rodada (Fortitude CD For anula).

VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. *O SEU!*

NERDZ

lojanerdz.com.br

@lojanerdz @nerdz.etc @nerdz (51) 989424168

AGULHAS NEGRAS

por R.S. VILLELA
Arte por Julie Anne Araújo

Cinza. Tudo era cinza entre os rochedos que emparedavam a Praia do Adeus. Até mesmo a areia tinha um tom escuro, que se confundia com o matiz plúmbeo do mar.

Elise estava acostumada a mirar o horizonte e ver-se diante de uma gigantesca mortalha sem costura a guardar os restos de quem vivera a vida salgada. Ela remexeu a areia úmida sob os pés. Restos… a praia era um imenso cemitério com suas carcaças vazias, espinhas de peixe e conchas quebradas. Já na cova recém-coberta a sua frente não jazia um corpo, apenas lembranças agarradas a uma bandana puída, à caneca esculpida do chifre de uma rinofera e a um dos seixos que seu pai costumava trazer para casa cada vez que visitava uma ilha diferente. Ela teria enterrado também a faca rugina do velho Esimon, mas mudara de ideia no último instante. Era uma relíquia; uma relíquia útil.

Há dois meses o barco de seu pai encalhara na praia. Intacto, mas sem sinal dele ou dos pescadores que o acompanhavam. O mesmo havia acontecido pouco antes com outro barco, mas à época ninguém em Pontamar pareceu se importar. Se o pequeno bote de pesca que surgira encalhado no pontal tinha dono, este jamais apareceu para reclamá-lo. Dias depois do desaparecimento de seu pai as ondas lançaram a baleeira do velho Calenius contra as rochas na Praia Menor. "Sorte que não havia ninguém", dissera alguém na aldeia. O velho costumava alugar o barco para pescadores de Ogia, e chegou a bradar que iria cobrá-los pelo prejuízo, mas a oportunidade nunca se apresentou. Em um mês eram nove os pescadores desaparecidos na aldeia vizinha, incluindo os quatro que haviam usado a baleeira do velho. Outros trinta dias depois, Águaturva e Merin contabilizavam cerca de uma dúzia de desaparecidos; Pontamar, vinte — o que já era quase um quarto da população local de pescadores. Na medida em que barco após barco surgia vazio

na Costa Livre, a sensação que se alastrava pelas aldeias era que, outrora aliado, o mar tornara-se inimigo.

Elise apoiou a mão sobre a estaca que marcava a cova, idêntica às muitas outras espalhadas na mesma faixa de areia em tão pouco tempo. No dia anterior, os aldeões haviam conduzido o funeral dos últimos pescadores desaparecidos, entre eles seu pai — era o costume quando não se acreditava no retorno de quem sumia no mar. "O mar gostava demais de Esimon, por isso o levou," dissera o velho Calenius dando-lhe um tapinha no ombro, como se os mesmos anos que lhe roubaram cabelos e dentes o tivessem contemplado com alguma sabedoria. Mas não passava de um velho tolo, e Elise desprezava aquele paternalismo barato. Quando o mar levava alguém, não mandava de volta os barcos vazios. Quanto a gostar, apostaria as próprias orelhas que o mar preferia coisa melhor. Os irmãos Hesber e Lemio carregaram em vida a má fama de rasga-saias. Por causa deles seu pai a fizera vestir-se como menino até que soubesse manejar uma lâmina. Também havia outros trastes em meio aos desaparecidos. Rogg Fura-olho, Tal Belam e o infame Tímon de Ogia, conhecido costa afora como um patrão cruel. Nenhum desses faria falta.

Em meio às orações do clérigo agmonita, houve quem alimentasse a ideia de que seriam piratas galásios os responsáveis pelos desaparecimentos; uma ideia que Elise jamais aceitara. "Que ganham nos levando como escravos ou nos matando? Roubar-nos o pescado de tempos em tempos sempre foi mais vantajoso. Que Jehzi devore meus olhos agora se meu pai e os outros tiverem sido mortos pela canalha de Galás!" A menção à Mãe das Bruxas rendera-lhe olhares horrorizados e reprovadores. O próprio clérigo mostrara seu desconforto com uma cusparada na areia, e logo se apressara a acender a chama cerimonial na estaca. Se o infeliz soubesse que o destino havia lhe reservado nove funerais em apenas três dias num fim de mundo

amaldiçoado como aquele, talvez tivesse seguido viagem sem pousar em Pontamar; se soubesse onde estaria agora, certamente o teria feito.

As memórias do dia anterior se dissiparam com a chegada do vento. Elise saltou para dentro do barco. Amarrado ao pé do mastro, o clérigo cujo nome não fizera questão de guardar seguia desacordado. Barba e cabelos pretos emolduravam um típico rosto terano, com o nariz aquilino que se destacava na pele ligeiramente acobreada. Não era muito maior que ela, nem muito mais velho. Uma paulada deveria ter sido suficiente para derrubá-lo, mas a forte cerveja servida na Pontamarina encharcara os miolos do sujeito, amortecendo o golpe. Antes de desfalecer no beco atrás da taverna, ele ainda tivera tempo de encará-la com uma expressão de espanto mudo, cujo silêncio indagava ***por quê?*** Uma pergunta simples, para a qual ela mesma não tinha a resposta. Alguém ainda lhe devia explicações. Alguém que a fitava com interesse, empoleirado em seu ombro.

"Por quê, de fato?" disse ela. O pardal limitou-se a saltar para a proa. O maldito só falava quando lhe convinha, com uma voz assustadora que ecoava na cabeça de Elise como tantas outras que ela ouvia desde criança — vozes que às vezes sussurravam segredos pela metade, que disseminavam ódio por algo ou alguém indefinido, que recitavam histórias inacabadas, como se de uma hora para outra entreouvisse fragmentos de conversas ou rompantes de ira; em outras, como agora, era sua própria voz que ouvia, fazendo com que lançasse um olhar duvidoso na direção do clérigo inerte. Poderia libertá-lo agora, mas isso significava abrir mão da resposta a outra pergunta, a seu ver bem mais importante: o que acontecera com seu pai? O papel a ser cumprido por seu prisioneiro na solução do mistério era incerto. Certeza, somente uma: ela havia atacado e raptado um homem de fé que nunca lhe fizera mal. Um crime — um sacrilégio —, não importava como tentasse

justificá-lo. Elise içou o ferro para fora d'água e caçou a vela. Não havia espaço para arrependimento.

O vento que ganhava força ao descer as encostas dos Aldunes não tardou a propelir o barco rumo ao Norte, quase fazendo com que Elise esquecesse a loucura que era afastar-se da costa sob tempo encoberto sem o auxílio de instrumentos; um mar mais revolto poderia tirá-la do rumo de uma hora para outra, e se a garoa engrossasse não haveria como identificar os marcos na costa para o retorno. Isso se houvesse para onde retornar. As aldeias da Costa Livre vinham minguando rapidamente com o sumiço dos pescadores. Bonvento e Curval já haviam se esvaziado. Seria esse o destino de Pontamar, Águaturva e dos demais povoados agora que os cardumes e moluscos que se abrigavam nas grutas e enseadas das ilhotas vizinhas não podiam mais ser alcançados? Quem ou o que estava sumindo com os homens do mar, enviando de volta esquifes vazios?

O pardal lhe prometera uma resposta. Ainda ontem, depois da partida do cortejo, quando ficara sozinha a fim de se despedir da cova sem corpo de seu pai, ele lhe dirigiu a palavra pela primeira vez. A princípio ela acreditara estar sendo vítima de uma emboscada. Sabia melhor que ninguém que Pontamar não era um lugar menos perigoso só porque os irmãos rasga-saias já não andavam por ali. Com a faca em riste e o coração quase na boca, voltara-se para trás esperando encontrar alguém furtivo o bastante para ter se aproximado sem que tivesse notado, mas não havia ninguém, a não ser o pequeno e inofensivo pássaro. Estaria perdendo o juízo? Talvez ela de fato fosse, como sugeriam as velhas da aldeia, uma fruta podre, arruinada pelos numes e fadada à solidão amarga ou à loucura. Já passava dos dezessete e seguia solteira, sem ofício e sem futuro. Se acrescentasse à mistura as vozes que ouvia, seu destino seria o exílio nos Aldunes; destino melhor que aquele que teria se os devotos de Agmon descobrissem o que fizera com um dos seus.

Ao passo que a distância para a costa aumentava, também aumentava a intensidade das ondas. Seu pai a ensinara tudo o que sabia sobre o mar. “É insondável e imprevisível”, ele costumava dizer, “Mas mostre-lhe respeito e quem sabe as profundezas não virão buscá-la”. Isso quase acontecera uma vez, quando aceitara o desafio feito pelos garotos da vila de nadar até uma baleeira e voltar em meio a uma tempestade. Forte demais, a maré ajudou com que alcançasse a baleeira em pouco tempo, mas fez de seu retorno uma tarefa impossível. Vencida pelas braçadas inúteis contra a maré, ela quase não conseguiu subir na baleeira. Acordou mais tarde no convés, com seu pai despejando palavrões em meio às lágrimas. A verdade era que Elise não temia o mar, por mais que na cabeça de seu pai medo e respeito andassem lado a lado. Ela gostava do cheiro da maresia, dos borrifos que salgavam a pele, de olhar para o horizonte traçando destinos para os quais apenas a imaginação era capaz de conduzi-la, no ora gentil, ora turbulento sobe e desce das ondas.

Quando o vento rondou a boreste e as três ilhas maiores das Agulhas Negras despontaram no horizonte, Elise esfregou os olhos antes de aceitar que seus devaneios haviam lhe roubado a noção do tempo. Todo pescador sabia que mesmo com vento a favor não era possível alcançar as Agulhas em menos de meio dia de navegação; um fato tão inegável quanto a insensatez que era aproximar-se do arquipélago. Dizia-se que eram ilhas mortas, que nem mesmo os peixes buscavam refúgio em sua grutas. Nenhum pescador são perderia tempo rondando as Agulhas em busca de cardumes. Elise buscou se reconfortar no fato de que sua ida nada tinha a ver com pesca, mas no fundo sabia que aquilo era ainda mais perturbador.

Ela aguardou que o vento se decidisse, apontou o barco na direção das Agulhas e travou o leme. Agora iria à proa ter com o pardal.

“Por que ele?” Ela tinha que saber.

O pardal meneou a pequena cabeça na direção do clérigo.

“O agmonita que acabou de conduzir o funeral,” disse ela. “Suas palavras.”

Com três pulinhos o pardal deu um giro sem sair do lugar. Talvez ela não tivesse feito a pergunta certa.

“Por que o quer morto?”

Dessa vez o pardal agitou as asas e soltou um trinado nervoso. Ela sorriu.

“Ah! Então o quer bem vivo.” Ela quase encostava a ponta do nariz no bico do pardal. “Mas por quê?“

O bater dos panos chamou sua atenção para a popa. O vento poderia ter rondado, mas as fitas indicavam que ainda soprava do Sul. Elise inspecionou o cabo que firmava o leme na posição. O balanço do barco o tinha afrouxado. Havia um pedaço de corda sobrando sob o assento, que ela usou para reforçar a amarração. Ao pé do mastro o clérigo permanecia inerte. O pobre homem tinha os lábios ressecados, fosse pela exposição à ressalga ou por ação da mordaça entre os dentes. Elise removeu o trapo sem muita delicadeza e despejou um pouco d’água, que escorreu barba abaixo antes que o clérigo piscasse os olhos e começasse a beber. Não deixaria que bebesse muito, não sem antes obter algumas respostas. “Quem é você?”

O clérigo olhou ao redor. Tentou se mover, lutando em vão com as cordas. “Você?…” A voz era quase um grunhido. “A filha do—”

“Não estamos falando de mim, e sim de um viajante que escolheu a vila errada para pousar. Quem é você?”

O clérigo esboçou um protesto, olhando mais uma vez pra os lados. “Sou devoto de Agmon—”

"Eu não perguntei o que você é. Dê-me seu nome sob a Chama, homem!"

"Solimon", disse o clérigo num tom resignado. "Solimon, de Calabar."

"Do Porto dos Porcos?" Elise deu-lhe um pouco mais de água. "Achei que a peregrinação para a adoração ao Deus-Sol fosse noutra direção. O que há no Oeste para um agmonita de Calabar?"

"Um templo." A resposta teria sido apenas essa, mas o olhar incisivo de Elise o fez afrouxar a língua. "Teras comissionou um templo ao magistrado de Veréstia. Há poucas semanas a Cúria recebeu relatos de que a obra estava na etapa final. Fui escolhido para transmitir a doutrina aos devotos." Elise percebeu uma ponta de orgulho na última frase.

Um sacerdote… Só agora a memória lhe socorria. Há algum tempo ouvira rumores sobre a construção de um templo na fronteira, mas não dera muita atenção ao fato. Se o sujeito era de fato quem dizia ser — e nada que fizera durante sua passagem pela vila dizia o contrário —, o crime que havia cometido acabara de ganhar contornos ainda mais graves.

"Veja, eu não sei o que pretende," disse Solimon, com o olhar furtivo de quem busca uma saída, "mas você sabe que não há mal-entendido sem solução."

Foi a vez de Elise cuspir no convés. Quando o povo da Costa Livre estava envolvido, não havia mal-entendido para os teranos. As fieiras de corpos penduradas no entorno do Oliagos toda vez que os pescadores causavam problemas aos regentes garantiam que qualquer um a oeste do Mucro entendesse muito bem o recado.

"Você não vai a lugar algum."

"Ao menos me desamarre. Não há muito que eu possa fazer, há?" O semblante do clérigo buscava compaixão. As sobrancelhas caídas sob rugas que se dobravam na testa — feito um cão que perambula entre as mesas de uma taverna sabendo

que um chute é mais provável que uma migalha —, denunciavam impotência ou fingimento, era difícil saber. Elise acariciou a faca na cintura. Sabia usá-la como poucos. Era também mais jovem que o clérigo, habituada ao emaranhado de cabos e ao balanço do mar. As mãos macias do prisioneiro mostravam que o mesmo não podia ser dito a seu respeito. Se o mantivesse sob vigilância na proa…

Ela mal havia movido as mãos na direção do nó quando o pardal se empoleirou em seu ombro e emitiu um trinado agudo.

"Como assim?" disse ela.

Solimon franziu o cenho.

"Não estou falando com você," disse Elise antes de voltar-se para o pardal. "Que mal ele pode nos fazer?"

O olhar atônito do cativo não lhe escapou. Era como também reagiria se alguém conversasse com um pássaro na sua frente. Coisa de loucos, ou de bruxos — embora Pajan ficasse muito distante da Costa Livre para que um de seus exilados perambulasse por ali. "Ele não acha boa ideia soltá-lo. Diz que você pode cair no mar." O pardal bicou-lhe o ombro. "Cair não… Jogar-se."

"***Ele?***… Por Agmon, não percebe? Está falando sozinha!"

O fato de que seu prisioneiro era incapaz de escutar a voz do pardal não a surpreendia, ainda que desejasse o contrário — ao menos não se sentiria estranha sozinha. Ela se deteve um instante com a mordaça nas mãos. A essa altura já era inútil, além de cruel. "Seja um bom passageiro e aproveite a vista. Se o vento seguir nos ajudando, logo chegaremos ao nosso destino."

Elise seguiu o próprio conselho e permaneceu na proa, ignorando os protestos, ameaças e xingamentos até que o clérigo cedesse à exaustão. Adiante, a imponência assustadora das Agulhas se evidenciava a cada milha. Já era possível delinear os

contornos ásperos dos altos promontórios de obsidiana que haviam rompido a superfície em uma explosão de fúria em tempos já esquecidos. No alto, grandes aves desenhavam espirais em pleno voo, como fazem os abutres ao farejar carniça.

Na medida em que o barco se aproximava, porções da grande massa escura das Agulhas se desprendiam do todo, revelando rochedos menores, um após o outro. Todos da mesma cor escura, sendo foscos e porosos na linha d'água, e ligeiramente brilhantes no topo, como vidro negro. Aos poucos, Elise percebia que adentrava um perigoso labirinto, no qual o ritmo confuso das ondas só aumentava o receio de que algo que lhe fugiria o controle estava prestes a acontecer. Ela lançou-se à popa e assumiu o leme. O pardal permanecera empoleirado na proa, como que mesmerizado pela assustadora beleza das Agulhas.

"Eli… Elise," disse Solimon. "É seu nome, não?"

Ao menos o infeliz se lembrava o nome da filha do homem cuja alma encomendara.

O clérigo virou a cabeça sobre os ombros na tentativa de encará-la. "Que lugar é esse? Que quer de mim?"

"Estas são as Agulhas Negras," disse Elise. "As maiores dão nome ao que vê."

"Agulhas…", disse Solimon como quem busca na memória a razão pela qual algo lhe soa estranhamente familiar. "Não pode ser… Oh, não, não, não!" O clérigo começou a sacudir as pernas amarradas de um lado para outro. "Elise, nós temos que voltar! Temos que voltar!"

Elise franziu o cenho. Que diabos o sujeito pretendia agora? Ainda não havia percebido o quão inúteis eram seus protestos?

"Elise, por Agmon, me escute!" O clérigo se esforçava para conter o desespero, que desta vez soava genuíno aos ouvidos de Elise. "Temos que voltar agora! Ele me quer… Ele vai me matar!"

"***Ele?*** Quem é ele?"

"Dal-Amoth!"

O nome pronunciado em tom de desespero não lhe dizia nada, mas ouvi-lo foi o bastante para provocar-lhe um arrepio. Talvez fosse o misto de angústia e horror incrustados na voz do clérigo, ou o fato de que o pardal havia soltado um trinado exasperado ao mesmo tempo. Ela voltou os olhos para a proa. Um denso nevoeiro se formava adiante, enquanto o vento que os levara até ali perdia força rapidamente.

Elise aliviou a pressão da vela e saltou na direção do mastro para baixá-la por completo. Teriam que prosseguir a remo.

"Que está fazendo, garota?" disse Solimon com a voz chorosa. "Tire-me daqui!"

"Cale-se!"

Elise se deteve junto ao mastro. Tinha que tomar uma decisão, e rápido. Não apenas em razão dos apelos do clérigo, mas por toda a estranheza de uma jornada que lhe desagradava cada vez mais. O labirinto de ilhas, o nevoeiro repentino, as aves gigantes… As aves! Ela mirou os topos ainda visíveis das Agulhas, mas já não era possível enxergá-las. Sentiu o coração disparar no peito, e de uma hora para outra todo seu corpo quis abandonar aquela empreitada. Não era um sinal a ser ignorado. Se quisesse retornar teria que fazer a volta antes que a cerração os alcançasse.

Elise botou-se a adriçar a vela, agora em meio aos protestos do pardal, cuja voz ouvia com clareza em sua mente, insistindo para que prosseguisse rumo às Agulhas, rumo a seu pai! Como se fosse preciso apontar-lhe a razão pela qual aceitara fazer parte daquele ardil.

"Essa melodia…" disse Solimon. "Você a ouve?"

Elise ainda segurava a adriça quando olhou para baixo. O clérigo mirava o nevoeiro

à frente com um olhar sereno. “Oh! Tão… bela. Tão bela.” A mudança repentina nos modos do cativo não lhe soava bem. Elise procurou distinguir qualquer som além da agitação do mar contra o casco, mas nada ouviu. Nem mesmo a brisa.

Solimon começou a murmurar algo. Elise agachou-se ao lado do mastro. “Cubrameusouvidoscubrameusouvidoscubrameusouvidos…” Mas que diabos?! Elise olhou ao redor. Logo o barco seria tomado pelo nevoeiro, e o rochedo que vinha usando como referência para manter o rumo desapareceria por completo.

Com a rápida aproximação do véu de névoa, Solimon retornou a seu estado de agitação. Lágrimas escorriam pelo rosto, que ora exibia um sorriso débil, ora um esgar de agonia. ”Cubra meus ouvidos! Cubra meus ouvidos, eu lhe imploro!”

Elise já não tinha dúvida. O pobre sujeito estava fora de si, mas algo lhe dizia que deveria dar crédito à voz que lhe pedia ajuda. Ela se lançou ao pequeno compartimento sob o banco na popa em busca do pote que guardava a cera de reparos. Maldição! Havia bem menos do que pensava. Ela apanhou um bocado e tentou moldar uma pelota com as mãos, buscando equilibrar-se no convés enquanto o barco balançava sem controle no salseiro das ondas.

Ao pé do mastro, Solimon lançava olhares desconfiados na direção da névoa. Elise logo entendeu por quê. Um crescente bater de asas podia ser ouvido em meio à neblina que abraçava o entorno do barco. Mais que isso, havia também uma cacofonia bizarra de gritos incompreensíveis. Elise não conseguia distinguir o que diziam — ou mesmo se diziam alguma coisa —, pois soavam abafados, como se ela mesma tivesse os ouvidos tampados com cera, como se aquela cantilena infernal não fosse para ela. Pela reação do clérigo, que começara se debater feito um peixe fora d’água, ela presumiu estar certa. Com cuidado, ela tampou-lhe os ouvidos com a cera, mesmo achando que era tarde demais para isso.

Quando o nevoeiro enfim os envolveu por completo, Elise mal conseguia enxergar popa ou proa, e o vigoroso bater de asas parecia mais próximo, onipresente. Elise suspirou. Mesmo que quisesse, não havia como retornar agora. Ela terminou de baixar a vela e recolheu o leme, deixando o barco à deriva por um momento. Com os enormes vultos a rodear o barco, um odor pútrido se juntou à ressalga. Elise praguejou enquanto instalava os remos. Queria poder contar com os braços do clérigo agora, mas o mesmo exibia um olhar vago, como se sonhasse acordado. “Oh, solte-me. Solte-me e deixe-me ir até elas… tão belas… tão belas.” Um fio de baba escorria pelo canto da boca entreaberta, e a língua parecia querer escorregar para fora a qualquer momento. Agora entendia o que o pardal quis dizer quando lhe alertou sobre o risco do coitado querer se jogar no mar. O homem perdera o juízo.

A silhueta difusa do pardal seguia empoleirada na proa, encarando o paredão de neblina com a naturalidade de quem não reconhecia o perigo — ou não se importava. Elise deixou escapar um riso nervoso. Qual seria o desfecho do dia no qual navegara rumo a um arquipélago maldito a mando de um pardal e com um cativo a bordo? O pequeno pássaro sussurrava em sua mente o rumo que deveriam seguir. Já não confiava nele, mas em meio à cerração não havia alternativa. Vez ou outra torcia o pescoço na direção da proa a fim de verificar se não estavam próximos demais de um rochedo. Manobrar os remos sozinha exigia esforço e atenção redobrados, ainda mais com a misteriosa ameaça a rondar sobre suas cabeças.

Das aves pouco enxergava além dos vultos, mas pelo porte e forte odor que as acompanhavam, Elise suspeitava se tratarem de enormes carniceiras, bem maiores que os abutres dos Aldunes. O que a preocupava era desconhecer a razão que as atraíra até ali. E a tal melodia… estaria de alguma forma conectada às aves?

Um trinado estridente quebrou o silêncio. Elise virou-se para a proa e viu-se diante de um imenso rochedo escarpado a rasgar o nevoeiro a menos de dois barcos de distância. A manobra foi instintiva. Elise posicionou o remo a bombordo como uma alavanca a fim de desacelerar o barco e colocou toda sua força no braço esquerdo. As remadas vigorosas surtiram efeito, mas não sem que o balanço do mar provocasse o choque do casco contra uma pedra submersa, prensando o remo. Elise ouvi o ruído de algo se partindo na linha d'água. Não havia tempo para se lamentar. Ela recolheu a haste partida e mirou o piso do convés da popa à proa com os olhos treinados da filha de um pescador. Por sorte o barco não estava fazendo água. O mesmo remo que já lhe fazia falta havia lhe poupado de um destino pior.

Elise ainda inspecionava o convés quando ouviu um intenso bater de asas. A proa se ergueu de súbito, fazendo com que tombasse para trás. Outra pedra? Impossível. Nesse caso teria ouvido o baque, e o choque a teria impulsionado na direção da proa. ***Algo*** fazia peso na popa, e ela temia descobrir o quê.

Mas o odor… Oh! O fétido odor que lhe tomava de assalto as narinas deixava pouca dúvida. Era ainda pior que o que sentira na infância, quando encontrou o cadáver de um desconhecido boiando no poço da vila; como se um saco de tripas de peixe coberto de merda tivesse sido largado sob a Chama e então jogado no poço.

A primeira coisa que viu ao erguer a cabeça foram patas robustas — as maiores que já vira —, de pele rugosa, cinzenta, cujos dedos apertavam com firmeza a borda do barco. Cada dedo terminava em uma garra longa e curva, e Elise não precisava olhar de perto para saber o quão afiadas eram. As patas eram cobertas de tufos de penas pretas, que se avolumavam na medida em que subiam por pernas grossas. O torso musculoso da ave comportava o par de asas cuja envergadura Elise estimava ser do comprimento do próprio barco. Um exagero, sem dúvida, comparável so-

mente ao horror que lhe abatia agora que mirava a cabeça da criatura, na qual em vez da pele rugosa e careca, do longo bico em forma de gancho, o que via eram cabelos negros e sebosos, partidos ao meio, a emoldurar o rosto de uma mulher.

Elise sentiu as pernas amolecerem, e por pouco não caiu pela segunda vez. Ela apertou a haste do remo partido a seu lado, buscando conforto no fato de que o recente infortúnio deixara a peça com uma extremidade pontiaguda.

Os olhos da criatura eram redondos. Embora Elise os julgasse castanhos, mostravam-se pretos, com pupilas e íris indistinguíveis umas das outras. Olhos vívidos que, como se espera de um animal, só conseguiam expressar uma coisa de cada vez. Estes agora expressavam atenção, mas não aquela advinda do medo. Não. Não havia surpresa ali, nem apreensão de qualquer natureza. Eram olhos curiosos, mas indiferentes.

A pele do rosto era clara, quase incolor. Não a palidez que se vê em um enfermo — ao contrário. Força, vigor e absoluta vivacidade estavam implícitos em todas as linhas e expressos em cada movimento, como o que a criatura fazia agora, inclinando a cabeça de um lado para o outro, sem tirar os olhos de Elise.

Quando Elise se deu conta, o pardal pousara sobre seu ombro. Em seus diminutos olhos, cuja cor imitava a das penas, ela via aquilo que faltava à criatura: o indisfarçável brilho da inteligência.

A criatura não faria nada, disse-lhe o pardal antes de retornar à proa. Elise tremia. "***Nada?***"

O pardal apenas repetiu a palavra em sua mente. Nada.

Elise botou-se a remar, sem tirar os olhos da criatura, mas evitando seu olhar. O suor já vencera a faixa sobre sua testa e começava a escorrer abaixo das sobrancelhas, metendo-lhe sal nos olhos. Asas enérgicas fizeram-se ouvir em meio à névoa,

e desta vez Elise pôde ver quando outra das criaturas, de porte e aparência similares à primeira irrompeu a branquidão com as asas abertas e veio se acomodar na alheta a bombordo. Momentos depois havia uma terceira na amura a boreste, a lançar o mesmo olhar curioso das outras na direção do clérigo.

Elise buscou concentrar-se nas remadas. A cada duas ou três trocava o remo de lado, e a cada troca lançava um olhar na direção do clérigo, que continuava a balbuciar palavras sem sentido.

Agora que o som da arrebentação chegava-lhe aos ouvidos, Elise se via dominada na mesma medida por alívio e horror. Sabia o que a chegada em terra firme significaria para si, mas não para as criaturas, cuja crescente inquietação, aparentemente motivada pela aproximação da costa, se mostrava evidente no ruído das longas garras a arranhar a borda do barco.

O pardal trinou um alerta. O denso nevoeiro parecia se dissipar na medida em que se aproximavam da costa. Elise ignorou a fadiga e colocou ainda mais empenho nas remadas. Bastava cruzarem a arrebentação para que a maré os impulsionasse rumo à praia que via adiante.

A areia era negra e brilhante, como se rochedos de obsidiana idênticos aos paredões das Agulhas tivessem sido feito em migalhas e despejados na costa. Quando a última onda enfim conduziu o barco à orla, Elise ouviu com apreensão o som áspero do casco se arrastando sobre a areia de vidro negro. Quando o movimento enfim cessou, suas mãos feridas largaram o remo.

O pardal lhe ordenou que desamarrasse o clérigo e o removesse do barco com rapidez. Não podiam correr o risco que despertasse. Elise mirou as criaturas, que moviam as cabeças para frente e para trás, como se estudassem a distância antes do bote. Não entendia por que não atacavam, mas talvez o melhor fosse tirar proveito

daquela inação em vez de questioná-la. Elise desfez os nós que atavam o clérigo inconsciente. Ao vê-lo livre, as criaturas começaram a guinchar freneticamente a mesma cacofonia de outrora, mas como da outra vez, em seus ouvidos a sinistra melodia soava distante e abafada.

Elise arrastou o clérigo do mesmo jeito que o colocara para dentro do barco, usando uma prancha de madeira como rampa. Ainda que fosse mais fácil fazê-lo agora que quando tivera que subi-lo, seus braços cansados latejavam, e ela duvidava se um dia os ergueria com facilidade novamente.

Ponha-o de pé, disse a voz do pardal em sua mente.

Elise franziu o cenho. Não havia força em seus braços para erguer o clérigo terano, ainda que estivesse desperto. Foi então que percebeu… Solimon estava com os olhos abertos. Entre o receio de que ele pudesse querer ir à forra e a curiosidade crescente sobre o desfecho daquela empreitada, Elise achou melhor proceder com cautela. Ela agachou-se ao lado do clérigo, que tinha o olhar confuso, mas são, como se a chegada às Agulhas tivesse dissipado não somente o nevoeiro, mas a névoa de insanidade que há pouco dominava sua mente. "Solimon," disse Elise com uma das mãos sobre o ombro do clérigo a outra sobre a faca.

"Garota…" A voz de Solimon soava cansada, quase inaudível. "O que você fez?" Seus olhos foram de Elise para os arredores. Ele apanhou um bocado da areia e a deixou escapar pelos dedos. Uma única lágrima escorreu até a orelha. "Você me trouxe até ele."

De pé, repetiu o pardal, que ciscava a areia com um ar impaciente. Elise lançou-lhe um olhar de reprovação, mesmo sabendo que o gesto não faria diferença alguma. A seu lado, o clérigo já começava a se erguer por conta própria. Elise o amparou.

“Dal-Amoth,” sussurrou Solimon, tentando manter uma postura altiva. “Em nome de Agmon da Chama Eterna, revele-se, feiticeiro! E enfrente-me como hom—”

Não houve como Solimon de Calabar concluir a frase. Elise arregalou os olhos e se distanciou em absoluto horror. O pardal, que há pouco estivera a sua frente, lançara-se num voo certeiro para dentro da boca do clérigo.

As penas do intruso escapavam pelos cantos da boca, e Solimon levou as mãos à garganta em desespero. No instante seguinte seu rosto já estava vermelho; os olhos, esbugalhados. Elise viu as veias do pescoço do clérigo incharem e se contorcerem como enguias, até que ele caísse de joelhos, tossindo. Penas e mais penas saíram de sua boca antes que expelisse em meio à tosse uma massa avermelhada que há pouco tinha a forma de um pardal. As criaturas no barco soltaram guinchos frustrados, como se alguém lhes tivesse negado um naco de carne.

Elise deu dois passos na direção do pequeno pássaro, mas já imaginava que o encontraria sem vida. A seu lado o clérigo recuperava o fôlego, uma mistura de saliva e sangue pendurada no queixo.

“Solimon, eu—

“Shhhh,” disse Solimon de forma abrupta.

O clérigo se recompôs, e a encarou com uma expressão de cansaço e satisfação. “Sempre soube que você conseguiria.”

Elise franziu o cenho. Havia algo estranho no tom de voz do clérigo. Algo… familiar. Seus olhos buscaram mais uma vez os restos do pardal.

“Pobre criatura,” disse Solimon, sem disfarçar a ironia.

Elise engoliu em seco. Como era possível?

“Confusa? Não posso culpá-la.“

A voz… a mesma voz. “Quem diabos é você?”

”Ora, não se faça de idiota, você ***sabe*** meu nome.”

Então ela teve certeza, antes mesmo que as palavras deixassem seus lábios, de que estava diante do dono da voz do pardal. ”Dal-Amoth.”

A resposta foi um sorriso. Um sorriso contido, mas tão expressivo que Elise captou todo o cinismo, toda a malícia.

“Para que tudo isso?” disse ela.

“Digamos que eu tinha contas a acertar com nosso amigo aqui,” disse Dal-Amoth dando um tapinha no peito.

”Então foi por isso que me fez trazê-lo até aqui? Por conta de vingança?”

Dal-Amoth dispensou a ideia com um gesto de desdém. “Há algo neste local, Elise.” Ele olhava para o paredão de rochas adiante. “Algo deliberadamente escondido nas negras escarpas das Agulhas; algo que muito me interessa.”

Um das criaturas no barco soltou um guincho medonho. “Aparentemente esse mesmo algo as atraiu para cá,” disse o feiticeiro, como se a ideia lhe divertisse.

“E meu pai?” A pergunta saiu com um nó na garganta.

“Bem,” Dal-Amoth mirou mais uma vez as criaturas no barco. “É impossível a um homem resistir ao canto das sereias.”

Sereias… Imagens do clérigo a se debater no convés lhe vieram à mente. Seu momentos de horror e deleite, e o ímpeto de lançar-se ao encontro das criaturas. Teria sido esse o destino de seu pai e dos outros?

“Mas e você?” disse Elise. “Não resistiu?”

Dal-Amoth sorriu. “Pobre criatura,” repetiu em tom de deboche.

Claro. O pardal não era um ***homem***. Mas ao chegar à ilha, Dal-Amoth precisaria voltar a sê-lo. “Por isso precisava de Solimon,” disse Elise sem esconder o remorso

que já lhe consumia.

"Bem, não precisava exatamente ***dele,*** " disse o feiticeiro num tom casual. Elise sentiu um arrepio. "Mas eu não perderia a oportunidade de punir o responsável por todo o meu atraso." Dal-Amoth abriu os braços. "Vê? Nada disso deveria estar acontecendo, garota. Mas o que está feito está feito, e por mais que a conversa seja aprazível, tenho um trabalho a fazer."

O feiticeiro deu-lhe as costas e pôs-se a caminhar na direção dos imensas escarpas que desafiavam a paisagem marinha com sua presença sinistra.

"Ei!" disse Elise. "E quanto a mim?"

Dal-Amoth interrompeu os passos e virou a cabeça sobre o ombro. "Não preciso mais de você."

Elise mirou o barco. Os guinchos haviam cessado, mas as três sereias seguiam empoleiradas, observando.

"Ah…" disse o feiticeiro antes de voltar a caminhar. "É certo que não permanecem por minha causa, Elise. Talvez o façam por você."

Por ela? Não podia ser. Era uma mulher, mal ouvira o canto hipnótico das criaturas. Não. Elas não estavam ali por causa dela. Mas então por quê? A pergunta ecoava em sua mente, como uma melodia maldita. Não havia resposta. A melodia insistia em provocá-la. Mas não havia resposta. Não importava quantas vezes a repetisse em sua mente. Não havia.

"Por quê!?" Seu grito perdeu-se entre os paredões impassíveis das Agulhas e o som das ondas na orla. Lágrimas angustiadas escapavam-lhe dos olhos enquanto na borda do barco as sereias vibravam suas línguas cinzentas em uníssono. A melodia inundava-lhe os ouvidos.

Elise mirou a trilha de pegadas que sumia entre os rochedos; o feiticeiro não

poderia ter ido longe. Quando se deu conta, já empunhava a faca em uma das mãos. Então, um a um, seus passos rancorosos desenhavam sua própria trilha na areia, mas Elise foi incapaz de enxergar outro rastro, ainda mais sinistro, que deixava atrás de si — as longas penas pretas que brotavam de seu corpo e caíam pelo caminho.

www.tocadoquati.com.br

TOCA DO QUATI

BOARD GAMES | RPG | COLECIONÁVEIS
CARD GAMES

Ganhe 5% de desconto na primeira compra com o cupom JUNTESEAOBANDO

Compramos as suas coleções de MTG

47 99222-0124

Rua Fernando de Noronha, 212, fundos - Joinville | SC
Entregamos para todo o Brasil

Mansão Winchester: tudo lá é meio bizarro

CASAS ASSOMBRADAS

A alegria de uma casa nova, a possibilidade de uma nova fase, é trocada pelo medo crescente ao se perceber que há algo errado na nova moradia. O medo de que algo sobrenatural pode estar ali, esperando para atacar os "invasores", para que possa ficar sozinho novamente. Venha conosco conhecer as histórias de casas assombradas que nos assustam desde sempre, suas versões cinematográficas e os relatos reais!

O primeiro filme de terror que se tem notícia é justamente um sobre uma casa assombrada. Em 1896 o pioneiro **George Méliès** fez um curta de dois minutos chamado *O Solar do Diabo* (*La Manoir du Diable*), onde o capeta conjura várias criaturas maléficas (fantasmas, esqueletos, bruxas) para atormentar um homem e seu amigo. A intenção inicial era mostrar para o público cenas fantásticas, para divertimento, mas como muita gente ficou realmente assustada, a película é considerada por muitos o primeiro filme de terror. Alguns estudiosos preferem dar este título para *O Gabinete do Dr. Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*), de 1920, de **Robert Wiene**, por considerá-lo um filme propriamente dito, com duração de 76 minutos, e por, de fato, contar uma história (além de outros fatores). Mas, fica registrado aqui que a primeira aparição do terror na tela grande envolvia uma casa assombrada.

Obs. O curta O Solar do Diabo está disponível na íntegra no YouTube e pode ser visto gratuitamente no seguinte ***link*****.**

Histórias de casas assombradas existem desde sempre. Provavelmente, depois que terminaram de construir

a segunda casa da História, provavelmente alguém apareceu com boatos de uma assombração ou fantasma da primeira casa. E é fácil entender como tais histórias surgem, já que vários elementos contribuem para isso: janelas e portas que abrem e fecham sozinhas, coisas que caem e quebram "do nada", animais que se recusam a entrar ou passar perto da casa, barulhos estranhos em certas horas do dia ou da noite, histórias de pessoas que morreram no local, ou incêndios que ocorreram "espontaneamente". Depois que cinco ou seis acontecimentos "facilmente explicáveis" se acumulam, fica bem difícil para a pessoa que testemunhou tudo não ficar assustada!

Em praticamente qualquer cultura do mundo existem histórias apavorantes de locais assombrados, em qualquer cidade, indepentende do nível de avanço urbano ou social. Castelos, mansões, escolas, teatros, hospitais, manicômios, fábricas, casas, prédios, pontes e até mesmo árvores.

Assombrações pelo mundo

Uma lista ampla de locais assombrado ocuparia uma série de volumes imensos, e certamente não seria completa.

Porém, existem algumas histórias e lendas que ganharam destaque e fama (ou infâmia), locais considerados como os mais assombrados do mundo. Se você se amedronta fácil, é bom acender as luzes, porque é deles que vamos falar!

Mansão Winchester, Estados Unidos: localizada na cidade de San José, na Califórnia, essa imensa e bizarra mansão tem uma história pra lá de estranha. Convencida que sua família era amaldiçoada pelas almas das pessoas que morreram por conta das armas feitas pela empresa da família (Winchester), a viúva **Sarah Winchester** mandou construir uma casa que espantaria os fantasmas vingativos. O projeto da mansão parece não fazer sentido, com escadas que levam direto ao teto, passagens secretas que dão em lugar algum e portas que não podem ser alcançadas. A mansão tem 160 salas, 10.000 janelas e 47 escadas. Os rumores dizem que pode-se ouvir passos pela construção toda, assim como vultos e portas sendo abertas e fechadas. A mansão já foi tema de filme e hoje é uma atração turística, com visitas agendadas e eventos em datas específicas.

Jazirat Al Hamra, Emirados Árabes Unidos: uma antiga vila de pescadores de pérolas, totalmente abandonada na década de 1960, e que agora é apenas um amontoado de ruínas assombradas, ocasionalmente usadas como cenários para filmes. Apesar disso, lendas e boatos afirmam que o local é assombrado por djinns malignos (disfarçados de animais) e fantamas. Vultos e vozes estranhas são vistas entre as ruínas, os mesmos que teriam espantado os moradores de lá, décadas atrás.

Antiga Estalagem Ram (Ancient Ram Inn), Inglaterra: construída no ano de 1145, supostamente num local onde eram realizados antigos cultos pagãos e, segundo rumores, sacrifícios humanos e cultos ao demônio. Os padres também mantinham no local os escravos que trabalhavam na construção da Igreja St. Mary. A lenda diz que ao se redirecionar a água que passava no local, abriu-se um portal de energia maligna, o que atraiu vários fantasmas. Uma mulher queimada como bruxa nos idos de 1500 seria uma das assombrações, assim como uma sumo sacerdotisa, um centurião e um monge. Tambéms existem relatos de gritos femininos ouvidos no meio da noite e a aparição ocasional de uma súcubo.

Château de Brissac, França: um dos mais altos castelos franceses (com sete andares), o Châteou foi construído no século XI. Sua assombração mais famosa é a Dama Verde, que seria a filha ilegítima do rei **Charles VII**, assassinada por seu próprio marido no século XV, quando ele descobriu que ela estava tendo um caso. Existem relatos de sua aparição, trajando requintados vestidos verdes e com as órbitas vazias, seus olhos arrancados. Eventualmente, seus gritos de desespero e lamúrias podem ser ouvidos pelos corredores do castelo. Hoje em dia, o Châteou foi transformado em um hotel que faz eventos especiais em datas como Natal e Ano-Novo. Isto é, para aqueles corajosos o suficiente pra passar a noite ou que não se importam com as companhias sobrenaturais.

Plantação Mrytles, Estados Unidos: literalmente construída em cima de um antigo local de sepultamento indígena, esta fazenda acumula vários tipos de histórias assombrosas e energias negativas. Além da péssima escolha de localização, a Plantação Mrytles teve mais de 10 assassinatos ocorridos em seus limites, além de todos os relatos de maus tratos e mortes de escravos, o que levou a inúmeros boatos de avistamentos de fantamas desses

escravos. Algumas assombrações do local ficaram mais conhecidas, como o fantasma do escritor **William Winter**, que é visto agonizante na entrada da casa da fazenda, rastejando pelos degraus e desaparecendo exatamente no décimo sétimo degrau, ou o fantasma de **Chloe**, que aparece usando um turbante, para esconder que seu amante arrancou sua orelha. Há ainda o fantasma de uma criança pequena, que apareceu em uma fotografia recente. Outras assombrações incluem uma sacerdotiza vodu, crianças pulando nas camas e um soldado.

Dragsholm Slot, Dinamarca: acredita-se que este castelo abrigue pelo menos cem fantasmas diferentes, boa parte deles de origem nobre, uma vez que o castelo era usado como prisão para indivíduos desta estirpe ou que tinham um status alto na igreja. Foi construído em 1215, sendo um dos castelos mais antigos da Dinamarca, e considerado um dos mais assombrados da Europa. Foi reformado várias vezes e em uma delas, em 1930, encontrou-se um esqueleto feminino preso em uma das paredes.

Chaonei no. 81, China: considerada "a casa assombrada mais famosa da China", esta construção abandonada, também chamada de Igreja Chaonei, tem várias histórias contraditórias a seu respeito. Não há um registro em Pequim sobre sua construção ou quem a fez, e os boatos dizem que um padre britânico queria erguer uma igreja no local, mas teria sumido logo em seguida. Outros boatos falam de uma amante de um político importante que teria se matado no ali, e outros rumores ainda sustentam que três trabalhadores de uma construção vizinha resolveram passar a noite na Chaonei no. 81 e nunca mais foram vistos.

Ilha Poveglia, Itália: só a história dessa ilha, sem nenhum rumor ou boato sobrenatural já seria o suficente para assustar qualquer um. A ilha foi usado como depósito para vitimas da peste bubônica, para mantê-las afastadas da população de Veneza. Os enfermos eram amontoados e queimados em piras imensas quando morriam; foi usada como depósito de armas do exército de **Napoleão** e, no começo do século 20, usada como manicômio, onde teriam acontecido experiências cruéis. A instituição acabou fechada quando um médico se matou, se atirando da torre do sino. São comuns relatos de sombras, vultos, lamúrias, choros e gritos, e do som do sino a noite, apesar do sino propriamente dito ter sido removido da torre há décadas. As autoridades proibem a visitação ao local, que só pode ser visto a distância, nas praias da cidade de Lido.

Castelo Killie, Malásia: inacabado, começou a ser construído pelo escocês **William Kellie-Smith**, dono de plantação que queria um lar para sua esposa e seus filhos. Fatos estranhos e não muito bem explicados cercam a construção do castelo, que foi interrompida assim que Kellie-Smith morreu, de pneumonia, quando estava em Portugal, a negócios. Curiosamente, os habitantes locais dizem que os fantasmas assombrando o castelo seriam de seu dono original, apesar dele ter morrido do outro lado do mundo, e de outros integrantes de sua família, como sua filha (que aparece nos quartos do segundo andar) e de um criado que não consegue voltar para sua família.

A Prisão Separada de Port Arthur, Austrália: esta instituição penal, que funcionou de 1833 a 1877, mantinha seus detentos separados, em celas solitárias, sem poder falar ou se comunicar com os outros, com uso obrigatório de capuzes o tempo todo. O tratamento dos presos era muito opressor e beirava a tortura, de tal forma, que muitos criminosos mantidos lá preferiam morrer a continuar naquele regime. Histórias contam de pactos de mortes e suicídios, além de inúmeros casos inexplicados de desaparecimentos. Os presos mortos eram enterrados em valas comuns, sem identificação ou qualquer tipo de serviço funerário, o que reforçou muitos boatos de avistamentos de assombrações, vultos e fantasmas pelos corredores da prisão, agora desativada e um ponto turístico aberto a visitação. De acordo com os rumores, centenas de fantasmas diferentes assolam o local.

Malassombros brasileiros

O Brasil também é muito rico em histórias de assombrações e casos assustadores de lugares e casas que seriam o foco de atividades sobrenaturais, com histórias que não devem nada para os mais aterrorizantes filmes do cinema.

Solar das Sete Mortes (Salvador, BA): existem vários relatos de passos, sussuros e vozes, além de janelas que batem sozinhas, e avistamento de vultos nesse casarão que fica no Pelourinho. Várias mortes foram registradas no local, como a do padre **Manuel Pereira** e três de

seus criados, todos esfaqueados. Também há histórias sobre uma escrava que no século XVIII teria envenenado seus patrões e os filhos deles, como vingança pelos maus tratos sofridos por ela.

Casa em Buriti dos Lopes (Buriti dos Lopes, PI): uma casa simples, sem nenhum nome pomposo ou especial, onde mora uma senhora idosa muito humilde, que perdeu quase todos os seus pertences, porque, de acordo com o que se conta, eles saem voando e se atiram nas paredes. Os que não se destróem acabam saindo pelas portas ou janelas abertas.

Bolsa do Comércio do Café (Santos, SP): o prédio é tombado por razões históricas, e era onde se negociava inúmeras negociações e operações relacionadas ao café, da época que o Brasil era o maior produtor e exportador do mundo. Mesmo sendo um ponto turístico da cidade de Santos, abrigando até exposições permanentes, é dito que vultos podem ser vistos no local e sussuros e vozes seriam ouvidas no salão principal, que seriam de falecidos barões do café e de operadores do pregão de tempos passados.

Teatro Amazonas (Manaus, AM): para ratificar a antiga tradição de teatros assombrados no mundo todo, o Teatro Amazonas também está entre os lugares onde coisas estranhas acontecem. Desde sua inauguração em 1896, os funcionários dizem ouvir vozes e risadas nos camarins e camarotes no teatro supostamente vazio, além de haver vários relatos de objetos que somem e reaparecem em outros lugares distantes sem explicação alguma. Durante uma das reformas, trabalhadores teriam abandonado o local por conta de um frio imenso surgido do nada (e vale lembrar que a temperatura média da cidade de Manaus é de 30 graus).

Castelinho do Flamengo (Rio de Janeiro, RJ): essa construção belíssima foi feita em 1918, mas anos depois foi o palco de uma triste história que acabou lhe concedendo a fama de assombrada. O Castelinho se tornou o lar do casal **Avelino Fernandes** e **Rosalina**

Fordlândia: o fantasma do capitalismo que deu errado

Feu Fernandes e sua filha **Maria de Lourdes Feu Fernandes**. Em 1932, o casal teria sido atropelado e morreu diante da filha, que então ficou aos cuidados de um tutor. Segundo as histórias, entretando, o tutor a roubou e a maltratava, prendendo-a na torre. Maria teria se matado, se jogando da janela. Relatos mencionam vultos, aparições e barulhos como risadas e vozes de criança, que seriam de Maria, que assombra o lugar em busca de vingança. Atualmente, o Castelinho é um centro cultural aberto ao público.

Ruínas do Leprosário (São Francisco do Sul, SC): construído sob ordens de **Dom Pedro II**, o local servia de abrigo para as pessoas acometidas de hanseníase, principalmente as vindas do Rio de Janeiro. Totalmente isolados do resto do mundo, os doentes não recebiam visitas e, segundo boatos, eram muito mal tratados. Os moradores locais também evitavam qualquer tipo de contato e mesmo depois da desativação, o leprosário ficou sem receber visitas por muito tempo. Testemunhas falam de vultos e aparições se escondendo entre as paredes, além de gritos e pedidos de ajuda que parecem vir do antigo abrigo. Hoje em ruínas, o local é uma atração turísticas, localizado nas proximidades da entrada do porto de São Francisco do Sul.

Cidade fantasma (Fordlândia, PA): não apenas uma casa, mas uma cidade inteira! Em 1920, o empresário norte-americano **Henry Ford** (presidente da empresa automotiva Ford) comprou terras nas margens do rio Tapajós, para plantar seringueiras e produzir borracha, que seria utilizada nos automóveis de sua empresa. A cidade também serviria de moradia para os trabalhadores. Mas o projeto não deu certo, e depois da Segunda Guerra Mundial o lugar foi abandonado totalmente. Os habitantes próximos dizem que o local é assombrado, que pode-se sentir uma tremenda energia negativa e angústia ao andar pelas ruas abandonadas, e que vultos e fantasmas podem ser vistos nas construções. Fordlândia fica entre os municípios de Itaituba e Aveiro.

Edifício Joelma (São Paulo, SP): localizado no centro de São Paulo, o edifício Joelma foi o palco de uma das maiores tragédias da cidade. Foi nele que, em primeiro de fevereiro de 1974, ocorreu um incêndio que durou quatro horas. Morreram de 179 a 189 pessoas e mais de 300 saíram feridas. O incêndio teria sido causado por um curto circuito em um sistema de ar-condicionado instalado de forma irregular e o edifício não possuía equipamentos adequados de combate ao fogo, nem saídas de emergência apropriadas. Depois da tragédia, o edifício foi reconstruído e renomeado como Edifício das Bandeiras. Existem histórias de que, mesmo antes do incêndio, o local teria uma história ruim, como o caso do professor **Paulo Camargo**, que teria matado lá suas irmãs, sua mãe e se suicidado em seguida. Fala-se (sem confirmação) que ali teria sido o local de um pelourinho até o final do século XIX, deixando muita energia negativa e até almas penadas na região.

Gameleira da Cunha Matos (Rio Branco, AC): essa árvore imensa (com 20 m de altura) foi onde **Neutel Maia**, o fundador da cidade de Rio Branco, acampou quando chegou na região. Tombada como monumento histórico, a Gameleira tem fama se ser assombrada, com rumores dizendo que o espírito do fundador da cidade pode ser visto descansando sentado na base do seu tronco ou perambulando ao seu redor.

Penitenciária de Cariri (Juazeiro do Norte, CE): a Penitenciária Industrial e Regional do Cariri é considerada assombrada. Além de fenômenos estranhos relatados, como objetos se movendo e desaparecendo, portas abrindo e fechando sozinhas (o que fica mais assustador por ser um penitênciária), vozes e choros e pedidos de socorros ouvidos, um vulto espectral teria sido visto no sistema de câmeras internas. De acordo com as histórias locais, esses lamentos seriam das vítimas dos criminosos presos e dos inocentes que teriam morrido lá.

Igreja de Nossa Senhora das Dores (Porto Alegre, RS): reza a lenda que um escravo que trabalhava na construção da igreja foi acusado e condenado à morte injustamente e rogou uma maldição quando estava sendo enforcado, dizendo que voltaria para assombrar a igreja, que jamais seria concluída. O fato é que as obras começaram em 1807 e só terminaram em 1904. Até hoje o local é considerado assombrado.

Nos mês que vem, filmes assombrados!

ROGERIO SALADINO

DUNGEONS & DRAGONS®

UMA JORNADA PELO NORTE SELVAGEM DE FORGOTTEN REALMS

NOVA TRADUÇÃO • WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR

JAMBÔ
Livros divertidos

A História de Arton

A linha do tempo

de Arton comentada por sábios e... goblins!

Arte por Samuel Marcelino

Tempo é matemática! Uma longa, muitas vezes confusa e um tanto quanto absurda contagem de segundos. Quando menos se espera, estes pequenos instantes somados se transformam em milhares de anos. Espere, estou sendo leviano. Na verdade, você talvez precise esperar um pouco para ver isso. Alguns milhares de anos, para ser mais exato...

Mas você não precisa ficar parado vendo o tempo passar. Porque tempo também é história. E ela acontece o tempo todo! Arton é um mundo vivo, em movimento. Grandes sagas são contadas a cada instante. Personagens surgem, e com o passar dos anos, se tornam queridos por nós. E também mais poderosos, conhecidos e importantes. Outros, em vez disso, pouco a pouco desaparecem, perdidos em algum lugar, esquecidos para sempre.

A história, por sua vez, é uma fabulação. Nada é completamente exato, pois nem tudo foi realmente documentado. Boa parte do que é história é fruto de estudos com base em contos, cantigas, tradições e lendas das inúmeras raças que habitam o mundo de Arton. E uma parte especial da história é feita por vocês. Sempre, ao final de cada aventura, mais um pequeno tijolo é acrescentado a este longo e alto muro. Tenha ela sido bem-sucedida ou não.

Vocês fazem parte disso. São os protagonistas aqui. Aqueles que fazem a história, passando um tempo juntos! Não é magnífico?

Professor Monteramm Stormhammer

Historiador e líder da Guilda dos Aventureiros de Gorendill

Uma Linha do Tempo — como esta que trazemos para vocês — é uma fonte inesgotável de aventuras em inúmeras épocas diferentes.

Vocês podem jogar no momento mais atual do cenário, da mesma forma que podem fazer parte da lendária expedição de Cyrandur Wallas, desbravando o território desconhecido do norte de Arton. Explorar esse universo tão vasto e repleto de acontecimentos fantásticos depende apenas de vocês!

Os Goblins de Valkaria

7 bilhões de anos Antes dos Elfos (AE). O Nada e o Vazio se unem para gerar Arton e os vinte deuses maiores que formariam o Panteão.

7 a 5 bilhões de anos AE. Azgher, Deus do Sol, e Tenebra, Deusa da Escuridão, lutam entre si. Khalmyr, Deus da Justiça e líder do Panteão, decreta um empate e Arton recebe doze horas de luz e doze horas de escuridão.

1 bilhão de anos AE. Uma lágrima de Lena, a Deusa da Vida, preenche os oceanos com as primeiras criaturas vivas. O Grande Oceano molda essa vida em infinitos seres.

700 milhões de anos AE. Moldados por Allihanna, a Deusa da Natureza, os seres vivos se arrastam para a terra firme.

300 milhões de anos AE. Surgem os dragões, esculpidos por Kallyadranoch.

260 milhões de anos AE. Começa o reinado de Megalokk, o Deus dos Monstros. Lagartos-terror e outras bestas gigantes dominam Arton.

65 milhões de anos AE. Os deuses unem-se contra Megalokk, fulminando seus monstros.

57 milhões de anos AE. Em seu mundo, Nivenciuén, Glórienn cria os elfos, primeiro povo inteligente.

Quero ver quem vai chegar na cara de um dragão e dizer que não foram eles os primeiros.

Obviamente, os dragões são inteligentes, mas tam-

bém são criaturas solitárias. Os elfos foram os primeiros seres inteligentes a conviver em sociedade. Há uma certa discordância em relação a algumas raças marinhas que poderiam ser ainda mais antigas, mas é dito que como elas não escrevem, também não têm história.

22 milhões de anos AE. Nimb sussurra nos ouvidos de Wynna, Deusa da Magia. Ela tem sonhos bizarros. Desses sonhos, nascem as fadas.

890 mil anos AE. Khalmyr e Tenebra se apaixonam. De sua união nascem os primeiros anões.

230 mil anos AE. Sob o olhar de desdém dos deuses do Panteão, Ragnar, um deus menor, cria os bugbears. Seus irmãos Hurlaagh e Graolak criam, respectivamente, os hobgoblins e os goblins.

Essa data é interessante por vários motivos, principalmente pela origem da raça bugbear. Ragnar é a divindade criadora, e irá permanecer sob este aspecto até a origem humana (quando assumirá o manto de Leen). Antes disso, possivelmente, Ragnar era apenas um monstro especialmente poderoso, talvez sobrevivente da era de Megalokk.

E um tremendo idiota, se me permite dizer…

180 mil anos AE. Hyninn, um deus menor, cria os hynne, ludibriando Khalmyr.

160 mil anos AE. Valkaria cria a raça humana, destinada a desbravar Arton e desvendar os mistérios dos próprios deuses.

150 mil anos AE. Tenebra cria os trogs.

145 mil anos AE. Surge a ilha de Galrasia, arrancada de Vitalia, o Mundo de Lena. Ali surgem os primeiros Povos-Trovão.

120 mil anos atrás. Da união de Tenebra e Megalokk nascem os finntroll.

100 mil anos AE. A dragoa-rainha Beluhga é aprisionada por Khalmyr em uma cordilheira. A região congela ao longo dos milênios, formando as Montanhas Uivantes.

90 mil anos AE. Tauron, Deus da Força, cria os minotauros.

55 mil anos AE. Fundação do Império Trollkyrka.

10 mil anos AE. Começa o povoamento humano da ilha de Tamu-ra.

6 mil anos AE. Fundação da cidade de Doher, futura capital de Doherimm, o reino oculto dos anões.

2 mil anos AE. Os darash se instalam em Moreania.

2000 AE. Tanna-Toh oferece aos seres humanos o dom da palavra escrita, marcando o início da civilização.

Até aqui, em teoria, tudo o que sabemos faz parte da pré-história de Arton. Ou, pelo menos, da pré-história humana. Porém, esse dado simplesmente não faz muito sentido, haja visto que existem registros de artefatos complexos e até mesmo grandes reinos anteriores a essa data. Por isso, há teorias de que o 'dom da palavra' oferecido aqui é o **Lalkar**, o idioma comum a todas as raças em Arton, e que, ao longo dos próximos séculos, irá se tornar o Valkar que usamos até hoje. Antes disso, possivelmente haviam inúmeros outros idiomas humanos, hoje mortos (e a língua falada em Tamu-ra seria uma exceção à essa regra).

Que coisa chata! Sou mais o idioma goblinoide!

Você é um goblin…

Mil AE. O dragão Morte Branca destrói os darash em Moreania. Allihanna e Megalokk transformam os Doze Animais em moreau.

0. Uma frota élfica chega a Lamnor, o continente ao sul. Os elfos expulsam os hobgoblins de seu território. Fundação da cidade de Lenórienn, dando início ao conflito que ficaria conhecido como a Infinita Guerra.

380. Fundação de Luncaster, em Moreania.

474. O rei humano Darsic II, detentor da Joia da Alma, é morto por hobgoblins e o artefato se perde.

500. O dragão-rei Sckhar funda o reino de Sckhar-shantallas.

632. Ocorre a Revolta dos Três. Os deuses Tilliann, Valkaria e Kallyadranoch criam a raça lefeu, os demônios da Tormenta.

A Revolta dos Três é um evento conhecido desde o início do cenário, mas pouco se sabia de quais crimes os deuses haviam sido acusados. Só em 2006, com o

lançamento do livro *O Panteão*, foi revelado, de fato, o que aconteceu. Sim, nós passamos sete anos jogando em Arton sem saber nada disso…

Se considerar o quão asquerosa, escatológica e sádica foi a realidade que descobrimos aqui, podemos com folga fazer uso do velho ditado que diz que a ignorância é uma benção!

633. Os deuses revoltosos são descobertos e punidos. Tilliann perde seu status divino e enlouquece, Kallyadranoch é totalmente esquecido, e Valkaria é aprisionada em Arton na forma de uma gigantesca estátua de pedra. Hyninn e Ragnar ascendem ao Panteão.

700. Sszzaas, o Deus da Traição, arquiteta um plano para tomar o controle do Panteão, convence os outros deuses a criar os Rubis da Virtude e os rouba.

728. Ragnar dita e Thyatis escreve a Profecia Bugbear que, séculos mais tarde, daria origem a Thwor Koshkothruk.

750. Khalil de Gordimarr organiza uma expedição ao continente de Ramnor (mais tarde conhecido apenas como Arton). Tem início a construção de Khalifor.

804. Fundação de Brando, em Moreania.

809. Após uma visão de Wordarion Thondarim, os anões se recolhem aos subterrâneos.

É interessante que, antes desse momento tão recente na história, anões eram muito mais comuns na superfície, apesar da cidade de Doher já ter uma história milenar a esta altura.

Nós, goblins, também teríamos uma história muito, muito, muito mais antiga e legal se alguém tivesse lembrado de anotar tudo. Ou se não tivéssemos perdido boa parte dos velhos manuscritos naquela explosão em 392…

830. Unificação de Tamu-ra, o Império de Jade, sob o dragão Tekametsu.

841. Fundação de Khubar.

890. O minotauro Goratikis inicia uma revolta contra os gigantes que escravizaram seu povo por séculos.

Gigantes? Espera, eu podia jurar que eram orcs nas minhas anotações…

A idade não está te fazendo bem, meu velho. Sempre foram gigantes. Só confia.

900. Goratikis vence a revolta, liberta os minotauros e parte em peregrinação mística.

901. Goratikis retorna de sua peregrinação e funda Tapista.

937. O assassinato da princesa Yllia, de Ghondriann, é o estopim para o início de uma guerra continental entre os reinos humanos de Lamnor.

950. Em Lamnor, ocorre a Grande Batalha. Os derrotados são exilados para Ramnor.

960. Roramar Pruss, uma criança na caravana de exilados, começa a ter visões. Convence os líderes a seguí-lo na colonização do novo continente.

1007. O plano de Sszzaas é descoberto pelos demais deuses. Sszzaas é aprisionado por Khalmyr na forma de um avatar. Começa uma grande caçada aos devotos de Sszzaas.

1020. Os exilados de Lamnor encontram a estátua de Valkaria, e fundam a futura capital do Reinado a seus pés.

Alguém demita o guia dessa caravana!

É sempre importante lembrar que, nesta época, Arton não era apenas uma área completamente desconhecida por todos, mas também muito mais perigosa. Além disso, ela era dominada por inúmeras tribos, sem falar nos monstros de todo o tipo. Foram estes valorosos colonizadores que criaram muitos dos caminhos que nós utilizamos até hoje!

Ok, vamos fingir que as tribos já não tinham caminhos e trilhas conhecidas bem antes dessa turma…

1020. Roramar Pruss é nomeado regente da nação de Deheon. Novas caravanas se formam, rumando para colonizar outros pontos de Ramnor. Fundação de Zakharov.

1021. Thomas Lendilkar funda o reino de Bielefeld. Jakkar Asloth funda o Condado de Portsmouth. Fundação de Salistick, às margens do Rio Vermelho.

1022. Forma-se a vila de Palthar, onde futuramente será o reino de Namalkah. Surge o reino hynne de Hongari.

1023. O célebre Cyrandur Wallas parte de Valkaria com uma caravana e inicia uma viagem exploratória pelas Montanhas Uivantes.

1024. Fundação do pequeno reino de Svalas.

Svalas era apenas uma citação menor do reino de Yuden no livro *O Reinado*. Foi mencionada brevemente como um território anexado pelo reino bélico logo no início da ocupação do território norte. Muitos anos depois, na *Guilda do Macaco*, Svalas conseguiu se tornar uma nação independente. Serve de inspiração para narradores. Não tenha receio de incluir reinos novos ou aproveitar material antigo do cenário sempre que for necessário!

Ora! Mas isso é uma afronta aos registros! Nós devemos respeitar o cânone!

Fica na tua, bigodudo! Minha conversa aqui não é contigo!

1025. Fundação do reino de Tyrondir.

1026. Fundação do vilarejo de Triunphus.

1030. Fundação do reino de Yuden por Larf Yudennach. Fundação de Altrim e do reino de Petrynia por Cyrandur Wallas.

1031. Morte de Roramar Pruss. Seu filho sobe ao trono de Deheon como Wortar I.

1032. Fundação dos reinos de Sambúrdia e Kor Kovith.

1035. Fundação do reino de Tollon.

1037. Thomas Lendilkar tenta invadir a nação de Khubar. Os xamãs de Khubar realizam a invocação do dragão-rei Benthos, que destrói a costa de Bielefeld.

1038. Fundação do reino de Fortuna.

1040. Tratado de paz entre o Reinado e Khubar.

1045. Fundação de Nova Ghondriann.

1050. Wortar I, regente de Deheon, envia famílias nobres para colonizar o território a sudoeste, que viria a se tornar o reino de Ahlen. Alguns colonos se separam e fundam o reino de Collen. Surgem as primeiras histórias a respeito de uma terra de fadas nos confins de Sambúrdia.

1051. O grande mago Karias Theuderulf descobre fenômenos causados por áreas de magia selvagem na costa a sudeste de Deheon.

1056. Fundação de Wynlla, o Reino da Magia, por Karias Theuderulf.

1065. Primeiro uso do nome Namalkah.

1075. Guerra civil em Deheon. Yuden começa uma campanha de expansão.

1076. Fim da guerra civil em Deheon. O novo regente integra a maior parte dos reinos à coalizão, com a ajuda da Igreja de Marah. Após anexar os reinos de Svalas e Kor Kovith, a expansão de Yuden é contida.

1082. Início da república em Tapista.

1085. Fundação do reino de Lomatubar. Início das Guerras de Lomatubar, entre humanos e orcs, uma raça antiga e decadente, de origem misteriosa.

1088. Talude, o Mestre Máximo da Magia, chega a Arton.

1094. Fundação do reino de Hershire. Primeiros contatos do Reinado com Tapista.

1095. Fundação da Grande Academia Arcana, em um semiplano oferecido a Talude por Wynna.

1101. Início da Rebelião dos Servos em Sambúrdia.

1103. Fugindo de Sambúrdia, muitos colonos entram em conflito com bárbaros que adoram a imagem de um dragão. Intervenção de Sckhar, destruindo duas vilas e a maioria dos colonos invasores.

1107. A Ordem de Sszzaas é extinta, mas os Rubis da Virtude continuam desaparecidos.

Conta-se que ao saber disso, Sszzaas gargalhou por três dias e três noites sem parar.

Hoje sabemos que não foi completamente extinta, como se acreditou por mais de dois séculos. Apenas permaneceu oculta, com membros escondidos nas sombras, atuando através de inúmeros disfarces enquanto o próprio Sszzaas procurava secretamente pelos Rubis.

1107. O fim da Rebelião dos Servos em Sambúrdia leva à fundação de Trebuck.

1109. Concessão do futuro território de Callistia a nobres de Namalkah. Primeiro uso do nome Pondsmânia para se referir às terras das fadas.

1110. Sambúrdia concede independência ao Reino das Fadas, para alívio da população. A Pondsmânia é oficializada como integrante do Reinado.

1113. Fundação da cidade de Malpetrim, em Petrynia.

1114. Callistia se separa de Namalkah.

1122. Intrigado pela política humana, Sckhar decreta que Sckharshantallas agora faz parte do Reinado. A entrada do reino é aprovada com rapidez inédita

Não é de conhecimento geral os reais motivos que levaram Sckhar a desejar que seu reino fosse considerado parte do crescente conglomerado. A ideia de que o rei dos dragões vermelhos de Arton pudesse temer represálias por parte dos demais reinos humanos é risível, haja visto seu poder e influência.

Provavelmente ele simplesmente decidiu que queria e ninguém foi louco o bastante para negar...

1126. Primeiro ataque do Moóck a Triunphus, devastando a cidade. Concedida a bênção/maldição de Triunphus.

1178. Fundação de Coridrian, a capital dos golens.

1202. Início do povoamento da futura cidade de Smokestone.

1203. Os finntroll começam a atacar Doherimm.

1205. Ocorre o Chamado às Armas. Início da guerra com os finntroll em Doherimm.

1215. Fim da Guerra dos Trolls em Doherimm, com a vitória dos anões.

1251. Uma caravana mercantil de Tapista é atacada por saqueadores e massacrada em Hershire. Em resposta, os minotauros colocam o pequeno reino sob sua "proteção".

1252. Os magos Talude e Vectorius se encontram em Malpetrim. Desafiado, Vectorius começa a construção de Vectora.

O quão impressionante Vectora é dispensa palavras. O arquimago levou vinte e sete anos para transformar uma colina em Sambúrdia na montanha voadora que hoje singra os céus de Arton, levando riqueza e mercadorias por todo o mundo e além.

Isso é que é querer provar um ponto!

1279. Fundação de Vectora, o Mercado nas Nuvens.

1290. Fundação da Ordem de Khalmyr e da Ordem da Luz.

1292. Início da construção do Palácio Imperial de Valkaria.

1300. A família Asloth incita a tensão entre tribos bárbaras e o reino de Bielefeld. Deheon intervém, resultando na formação do reino da União Púrpura.

1312. Sartan, um antigo deus maligno, tenta voltar ao mundo, mas é impedido por um grupo de aventureiros.

O Disco dos Três é uma das aventuras mais clássicas de Tormenta e uma das favoritas entre os jogadores. Ao longo dos anos recebeu várias atualizações. A última versão da aventura você encontra no livro *Só Aventuras Vol 3*.

Mais de 100 anos depois, podemos afirmar categoricamente que não há chance alguma de vermos o retorno de Sartan ao nosso mundo.

Eu não apostaria um tibar furado nisso!

1312. A Praga Coral é liberada sobre o reino de Lomatubar, exterminando os orcs locais e encerrando as Guerras de Lomatubar.

1328. Fundação de Laughton, em Moreania.

1331. Fundação de Sternachten.

1342. Lorde Niebling, o gnomo, chega a Arton, após aparecer no Deserto da Perdição.

1343. Nasce o futuro Rei-Imperador Thormy.

1349. Os primeiros piratas chegam à ilha de Quelina.

1350. Concluído o Palácio Real de Valkaria. Primeiros contatos formais entre o Reinado e Tamu-ra.

1364. O mais recente eclipse total do sol. Nasce Thwor Koshkothruk, o futuro general bugbear conhecido pelos humanos pela alcunha de Ironfist. Thormy assume o trono de Deheon.

1371. Tilliann, um mendigo louco, é visto chorando aos pés da estátua de Valkaria, e passa a viver na cidade.

1375. Nasce Shivara, princesa herdeira de Trebuck.

1380. Thormy casa-se com Rhavana, uma rainha amazona de tribos nativas. O Conde Ferren Asloth aumenta as tensões entre o condado de Portsmouth e a Ordem da Luz.

1381. Mestre Arsenal chega a Arton trazendo consigo sua máquina de guerra, o Kishinauros. Ocorre o Dia dos Gigantes em Valkaria, quando uma luta entre o construto e um estranho gigante extraplanar arrasa parte da cidade. O Kishinauros é destruído.

1384. Mestre Arsenal derrota o sumo-sacerdote de Keenn e assume seu posto.

Apenas três anos após chegar a Arton — a convite do próprio Keenn — Arsenal já havia se tornado o representante máximo da ordem da guerra. Mas mesmo após esse movimento, ele ainda era visto pela maior parte das pessoas apenas como um colecionador de armas compulsivo. Não havia como prever até onde sua ambição o levaria!

Se Arsenal estiver lendo isso agora, gostaria de dizer que já éramos fãs dele muito antes de ser modinha.

1384. Em Lamnor, a princesa élfica Tanya é raptada por Thwor. Isso leva à formação da Aliança Negra dos goblinoides, sob a liderança de Thwor.

1385. Thwor derrota o avatar de Glórienn com as próprias mãos. Cai a nação élfica de Lenórienn, encerrando a Infinita Guerra.

1386. Razlenthandillas se isola na Floresta do Espinheiro.

1387. O batedor lefeu conhecido como Albino chega a Arton.

1388. O grupo de aventureiros Esquadrão do Inferno confronta o Albino em Yuden. Mitkov Yudennach torna-se regente de Yuden.

1389. O condado de Portsmouth torna-se independente de Bielefeld após uma sangrenta guerra civil. O Esquadrão do Inferno elimina o Albino na Anticriação. A Tormenta tenta invadir Petrynia, mas é impedida por piratas e aventureiros.

1390. A primeira manifestação da Tormenta destrói Tamu-ra.

1391. Primeira aparição do caçador de recompensas Crânio Negro. Um grupo de aventureiros encontra os Rubis da Virtude em um antigo templo sszzaazita.

1392. O necromante Vladislav Tpish implanta os Rubis da Virtude em um companheiro caído, criando o Paladino de Arton. Shivara parte para se aventurar.

1395. Ocorre a Rebelião dos Insetos em Sambúrdia.

1397. A Praga Coral de Lomatubar começa a afetar humanos e humanoides.

1398. Uma área de Tormenta se forma ao norte do reino de Trebuck, trazendo pânico ao Reinado. O Rei Althar, soberano de Trebuck, é morto pelos lefeu. Shivara volta para casa e é coroada rainha. Mestre Arsenal derrota o Paladino de Arton.

1399. Primeiros ataques dos Tiranos das Águas em Callistia. Rhumnam, a espada de Khalmyr, é roubada de Doherimm pelo assassino conhecido como o Camaleão. Rodleck Leverick inicia a construção das Catacumbas de Leverick.

1400. O Paladino de Arton ressurge, corrompido por Sszzaas. O Panteão é forçado a aceitar de volta o Deus da Traição, para que juntos consigam destruir o Paladino. Thwor toma Khalifor, consolidando seu domínio sobre Lamnor. A Tormenta avança sobre Trebuck e toma o Forte Amarid. O Exército do Reinado marcha contra a Tormenta na Batalha de Amarid. O ataque fracassa, e descobre-se a existência dos Lordes da Tormenta. Crânio Negro se torna o primeiro algoz da Tormenta. Primeiros contatos com os Moreau, vindos do mar do leste.

Apesar do material sobre eventos anteriores terem sido publicados — especialmente os que acompanhamos no romance *O Inimigo do Mundo* — esse é o ano que marca o lançamento de Tormenta, em 1999. Foi também o maior período em que o cenário permaneceu estacionado em um único ano, até passar a receber suporte na revista *Dragon Slayer*, em 2006. Por isso, muitos jogadores brincam que 1400 foi "o ano que nunca acabou".

Este foi um ano muito importante e lembrado por nós, historiadores. Nesta época, muitos dos grandes heróis que hoje estão em atividade surgiram, mesmo que de maneira tímida. É interessante notar como muito do que os tornam únicos e queridos já estava presente, mesmo neste ano agora tão distante no tempo.

1401. Valkaria é resgatada de seu cativeiro por heróis que passariam a ser conhecidos como Libertadores.

O samurai amaldiçoado Koi liberta a vila de Aqvarivm da tirania de Lorde Betta.

1402. Formação da área de Tormenta de Zakharov. Descoberta dos lefou. Um barão de Hershire tenta alertar o Reinado sobre uma invasão de Tapista. Desacreditado, acaba morto pelos minotauros. Abandonando a farsa de "proteger" a região, os minotauros a invadem, escravizando boa parte da população. Para manter a fachada de paz, rebatizam a terra como Protetorado de Roddenphord, "honrando" o antigo regente

1403. A União Púrpura é infectada por milhares de simbiontes lefeu. A cidade de Norm é atacada por Cavaleiros da Luz corrompidos pela Tormenta. A rainha Shivara de Trebuck casa-se com o Príncipe Mitkov Yudennach, na esperança de obter auxílio contra a Tormenta. O Exército do Reinado enfrenta guerreiros da União Púrpura corrompidos pela Tormenta, triunfando.

1404. Fundação de Urkk'thran, nova capital da Aliança Negra. O Reinado é atacado pelo Dragão da Tormenta.

Em *A Flecha de Fogo*, é dito que Urkk'thran foi construída após a conquista de Khalifor, ou seja, após 1400. Por mais viva e fluida que seja, uma cidade-capital deste tamanho não surge da noite para o dia. Além disso, pela própria dinâmica da sociedade goblinoide, consideramos que cerca de quatro anos teriam se passado até ela alcançar esse posto.

Quanto a mim, prefiro não ser tão categórico na data. Aguardo ansioso pelo Guia Completo da Sociedade Goblinóide que, sem dúvida, está sendo escrito por alguém em algum lugar. Talvez pelo próprio Lorde Niebling. Por falar nisso, por onde é que ele anda?

1405. O Dragão da Tormenta é derrotado pela união de diversos heróis épicos. O Rei Mitkov é desmoralizado e deposto pelo Rei-Imperador Thormy. Shivara assume o trono de Yuden. O mundo de Glórienn é tomado pela Tormenta. Comandados por Sir Orion Drake, um Cavaleiro da Luz, um batalhão de deuses menores destrói a área de Tormenta de Tamu-ra. Glórienn é rebaixada ao posto de deusa menor e se torna escrava de Tauron. Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, retorna ao Panteão.

1406. Mestre Arsenal ataca o Reinado com o Kishinauros, mas é derrotado por forças do Reinado armadas com o Colosso Coridrian. Com a escravização de Hershire por Tapista, começam as Guerras Táuricas. Os minotauros conquistam diversos reinos, formando o Império de Tauron. Thormy é tomado como refém, e Shivara assume como Rainha-Imperatriz. Tauron assume o posto de líder do Panteão. Início do repovoamento de Tamu-ra e fundação da nova capital Shinkyo.

1407. Com o caos gerado pelas Guerras Táuricas e pela marcha de Arsenal, Callistia, Nova Ghondriann e Salistick se separam do Reinado, formando a Liga Independente.

1410. Os puristas, uma facção dedicada a exterminar não humanos, conspiram para tomar o poder em Yuden.

A *Guilda do Macaco* foi um desafio. Sabíamos que ela começava no ano 1411. O episódio 31 acontecia no primeiro dia de 1412. Já a **Batalha do Baixo lörvaen** — um dos pontos mais marcantes da campanha — no início da primavera de 1412. Usando essas referências, fizemos os cálculos para decidir quando e onde cada um dos eventos ocorrereu dentro da linha do tempo, considerando inclusive períodos necessários para convocar e movimentar tropas!

1410. O príncipe Eric Roggandin, de Zakharov, é sequestrado por cultistas de Sszzaas, mas é resgatado por um herói solitário. O reino de Hershey é rebatizado como Protetorado de Roddenphord. Uma série de enchentes no Rio dos Deuses inicia a invasão de um marid chamado Áquelus às regiões litorâneas de Arton-Norte.

1411. O mago Eukhitor Umbra tenta usar a Joia da Alma para trazer o Nada a Arton, mas é impedido por um grupo de aventureiros. Um grupo de agentes do Reinado formado pelo cavaleiro Lothar Algherulf , o pirata Nargom, o menino mágico Kadeen e o bárbaro Klunc derrota o Coronel Reggar Wortric, líder público dos puristas.

1412. Shivara Sharpblade é sequestrada pelos finntroll com a ajuda dos Puristas e enviada para um sacrifício em Chacina, o Mundo de Megalokk. O verdadeiro líder dos puristas, o General Supremo Hermann Von Krauser, se revela, toma o poder em Yuden e inicia a Guerra Artoniana. Ocorre a Batalha do Baixo lörvaen, na qual Von Krauser derrota a Aliança do Reinado e mata pessoalmente o herói Kadeen.

1413. A cidade de Sternachten é vítima de um massacre.

O mapa no início do livro *A Flecha de Fogo* sugere que ele inicia em "cerca de 1413". Porém, como Maryx Corta-Sangue aparece no episódio 69 da *Guilda do Macaco*, pudemos descartar a ideia de que estávamos falando de algum momento anterior a isso. O livro também dá uma dica de quando está localizado no tempo ao afirmar que fazia 70 anos que Lorde Niebling chegou a Arton.

Fico curioso com a raíz linguística que deu origem a este nome tão peculiar. Sem dúvida não é Valkar, tampouco sua raíz, o Lalkar. Me lembra de certa maneira o idioma anão falado em Doher, talvez com origens próximas. Havia uma comunidade anã no extremo sul de Lamnor, que como é mais próxima, pode ter sido utilizada para batizar o lugar…

1413. Lothar, Nargom e Klunc, com a ajuda do professor de magia Aeripharian, partem em uma jornada pelas estrelas pra resgatar a Rainha-Imperatriz. Klunc é morto durante uma chuva de meteoros, mas sua essência perdura em um golem. Os heróis resgatam Shivara, mas ao retornar acabam presos em uma magia de estase temporal. Sem liderança, Trebuck se fragmenta em vários feudos menores.

1414. A Aliança Negra invade Tyrondir e avança até a capital, Cosamhir. Uma rebelião de escravos eclode em Tapista. Uma área de Tormenta se forma em Tiberus. Tauron desce a Arton para proteger seus flhos, mas é traído por Glórienn e morto pelo Lorde da Tormenta Aharadak, que ascende ao Panteão. Glórienn perde seu posto divino. Sem seu deus e seu *imperator*, o Império de Tauron se fragmenta.

1415. A Flecha de Fogo, um enorme meteoro, cai sobre Arton. Seus fragmentos causam grande destruição em Lamnor e Ramnor e criam a região que ficaria conhecida como Ossada de Ragnar. Thwor mata Ragnar e ascende ao Panteão. A Aliança Negra se fragmenta. Começa a construção de Nova Malpetrim. Os puristas sitiam Valkaria.

1416. Sambúrdia se desliga do Reinado e se torna um liga de Repúblicas Livres, englobando nações vizinhas. Mestre Arsenal derrota Keenn em seu torneio, assim tornando-se o novo Deus da Guerra. Valkaria assume o posto de líder do Panteão.

1417. Shivara, Lothar, Nargom, Klunc e Aeripharian retornam a Arton. Shivara retoma a coroa do Reinado. A Guerra Artoniana termina com uma trégua e redefnição das fronteiras dos reinos envolvidos. Sckharshantallas e outras nações deixam o Reinado. Yuden se converte na Supremacia Purista.

1418. Ferren Asloth completa o ritual que o transforma em lich e transforma Portsmouth em Aslothia. Fundação de Lysianassa.

1420. Época atual.

Isto é tudo o que temos para mostrar para vocês, hoje. Contudo, todos nós da Guilda dos Aventureiros de Gorendill, juntamente com os historiadores da Academia Arcana de Valkaria e…

Pode falar, vai. Estamos com as orelhas em pé, só esperando alguém nos agradecer…

Bem, sim, devo admitir. Também contamos com a ajuda destes goblins todos que trabalham na Gazeta do Reinado. Não é um trabalho realmente acadêmico, mas os registros são importantes, mesmo que escritos, impressos e distribuídos por goblins.

Ora, por nada! Falando assim a gente fica até sem graça. Não, mentira. Não ficamos não.

Juntos, continuamos dando sequência a esse extenuante trabalho de registro e catalogação dos principais eventos que abalam as estruturas do mundo de Arton. E o que o futuro nos reserva?

Só os clérigos de Thyatis sabem!

OS GOBLINS DE VALKARIA

Vitor "Pyromancer" Joenk, João Paulo "Moreau do Bode" e Marlon Teske "Armageddon"

O IMPÉRIO DE TAURON REINA SUPREMO

ATÉ UMA ELFA DESAFIAR O REGIME TIRÂNICO

TORMENTA

A DEUSA NO LABIRINTO

JAMBÔ

O que você pode extrair da sua relação com o RPG e trazer para as reflexões do dia-a-dia?

Jogando com a vida

Antes de qualquer coisa, preciso fazer uma introdução pessoal para poder desenvolver o texto em uma linha de raciocínio que faça um pouco mais sentido.

Na terapia, tive uma provocação com a seguinte pergunta: *"Você acha que o RPG ocupa hoje um lugar mais leve na sua vida?"*. Poderosa como quem lança uma magia, rápida como uma flecha disparada. E tal como a magia e a flecha que não podem ser cancelados, agora só restava lidar com a pergunta e a provocação que ela causou.

Sempre enxerguei a relação com o RPG como um processo complicado. Desde que eu tive contato com o hobby na infância, ele sempre ocupou um lugar de potência social, pois auxiliava a me relacionar com as pessoas e trazê-las para perto. Por ser uma pessoa extremamente introspectiva e com dificuldade de cultivar amizades pela maior parte da minha vida, o RPG era algum tipo de portal mágico para boas e duradouras relações.

É quase natural pensar que o RPG, social por excelência, exerça esse tipo de influência sobre nós, especialmente nas mais tenras idades. Quantas vezes você já ouviu alguém falar quwe joga *"com o mesmo grupo há mais de 10 anos"*? Talvez você, que lê está página, seja uma dessas pessoas. Ora, se estamos falando de relações ficcionais que muitas vezes acabam vazando para a realidade de alguma forma (atire a primeira pedra quem nunca disse algo tipo *"nossa, mas isso é algo que a sua personagem faria, né?"*), por que não pensar que essas relações pessoais podem ser fortalecidas pela experiência lúdica?

Essa é uma ponte feita de forma lenta, mas sólida. Não demorou muito para eu sentir que as relações forjadas entre os personagens nas sessões poderiam ultrapassar a barreira

da ficção e transbordar entre quem joga. Então, subitamente, aquela criança se vê ao redor de várias pessoas, compartilhando histórias e acumulando vivências. Uma magia poderosa e uma flecha rápida funcionando como meio para criar amizades. Então, se funciona, a gente repete, certo?

Mas, é claro, há uma armadilha aqui: quando uma fórmula funciona diversas vezes, podemos acabar ficando dependentes dela. Usá-la como uma muleta. A armadilha, neste caso, é que fui me sentindo cada vez menos à vontade para buscar amizades fora desse contexto de um grupo de jogo. Você já passou por isso? Ter uma experiência boa e plena o suficiente que pode colocar em risco as outras por medo de "não ser boa o bastante"? O assunto é RPG, mas pode ser substituído por outros elementos da cultura pop: o álbum novo em que a banda tenta algo diferente, a edição recente que altera elementos da história ou os narra sob outros olhares, a versão nova do sistema que retira ou ressignifica o design original do uso de pontos de talento. Parece arriscado demais tentar mexer em grupo de aventura que está ganhando.

Ao tentar uma fórmula diferente, o que podemos oferecer? O que acontece se não der certo?

Apesar de não estar nomeado, acaba havendo um objetivo oculto no uso do lúdico: criar laços. É mesquinho pensar que nos envolvemos em atividades recreativas sociais para fortalecer laços e (no caso do RPG) vivenciarmos outras experiências fora do ordinário? Ao analisar a armadilha dita acima e somar o receio de novas experiências, em determinado momento, eu simplesmente não conseguia jogar com pessoas novas porque tinha receio de, através disso, criar um laço com elas e esse laço não ser bom o bastante. Puro o bastante.

A leve atividade de sentar e contar uma história se tornou algo pesado e restrito. Parece absurdo e exagerado, mas podemos ver um pouco disso em grupos onde os papeis não são trocados com muita frequência. Nem sempre é por medo da novidade, mas usar esse argumento da "escolha" pode esconder um receio não declarado. Um casamento perpétuo, com uma sentença de união indissolúvel. Quanto mais você joga naqueles mares já desbravados em busca dos mesmos portos seguros, menos impulso pode sentir para conhecer e tentar outros.

Neste momento da leitura, você já deve ter percebido o teor experimental deste texto. É possível falar de RPG e fazer a tradução do que é vivenciado através dele para fora do jogo? Feita a devida introdução dessa possibilidade, podemos pensar formas de analisar e utilizar alguns fatores inerentes da maioria dos jogos a nosso favor. Veja: nada do que está sendo falado aqui é regra. Pelo contrário, o ponto de partida é uma percepção pessoal que pode ser extrapolada e encontrar alguma ressonância na sua experiência, pessoa leitora. A seguir você terá três breves e possíveis abordagens complementares entre si para analisar sua imersão no hobby como algo potencialmente mais transformador. Se elas fizerem o mínimo de sentido, você pode encontrar nelas um caminho para seja lá qual for a mudança que esteja buscando na sua jornada.

"O corredor não é nada convidativo e as luzes piscando de forma intermitente ajudam a dar o tom sombrio. Você escuta um som vindo da porta à sua direita, parece ser um grito abafado. O que você faz? "

Há uma característica muito forte presente na maioria dos RPGs de mesa que é a pergunta da pessoa que está mestrando (ou narrando, facilitando, mediando) às pessoas que estão jogando: *"... e então, o que vocês fazem?"*. Esta pergunta é simples e serve para dar continuidade à narrativa, em pelo menos dois níveis. Por fora, ela explicita a agência dos jogadores sobre suas personagens. Por baixo dos panos, exprime o quanto a vida não para.

Estamos sempre recebendo o convite de reagir à vida, garantindo ter um pouco de controle em meio ao caos que ela pode nos fornecer. Ao seguir por um corredor escuro, enganar um guarda, desafiar um monarca e celebrar uma conquista, há a percepção de que somos impelidos a tomar alguma atitude porque é isso o que fazemos normalmente na vida. Ao trazer para fora essa percepção, é possível pensar em um caminho para uma resposta ao questionamento que abre este texto: a relação com o RPG é também uma relação de resiliência. Em uma narrativa ficcional, há o foco na protagonista para que ela decida como irá resolver a situação apresentada diante de seus olhos. Em muitos jogos eletrônicos, caso você não faça nada, nada acontece. Sabe aquele papo de que *"a vida nos videogames ensinou que se há obstáculos, eu estou no caminho certo"*? É basicamente sobre isso.

Falar de resiliência é falar de algo um pouco maior que um atributo similar à constituição. É uma forma de criar um caminho quando simplesmente não há nenhum. Continuar andando e fazendo o que é possível fazer, apesar (e, princi-

palmente, através) das adversidades. Na vida não ficcional não existe o privilégio de ter um cenário ao redor que para quando nada é feito, e ainda assim precisamos tomar essas decisões, certo? Se elas não forem tomadas, alguma coisa vai acontecer e provavelmente não será para nosso benefício. Então, sim, é uma forma de resistir. Esta resistência tem como motor as respostas que o nosso ambiente nos dá, através das consequências do que fazemos. Mas, antes de falar em ações e resultados, pode ser interessante pensar em como fazemos.

"Sim, a metralhadora atingiu em cheio o seu avião, e você sabe que não vai ser possível mantê-lo no ar por muito tempo. Pelo canto de olho você vê duas ilhas ao longe e seus cálculos rápidos confirmam que você consegue fazer essa lata velha chegar até lá e.... ok, tudo bem, ao invés disso você pode fazer essa manobra e surpreender seu perseguidor se quiser."

Por mais que esteja por trás de qualquer experiência no RPG, *"jogar para ver o que acontece"* é uma premissa que recebe mais destaque em determinados jogos, em especial aqueles onde dinâmicas narrativas estão mais cobertas pelas regras. Para quem está na função de representar os protagonistas de uma história, a premissa fala, dentre outras coisas, sobre não ter um grande histórico prévio de personagem. Ela fala da possibilidade de ter alguns pontos importantes, mas deixar seu desenrolar para o desdobramento da história, como algo mais vivo. Já para quem irá conduzir um jogo, tem a ver com possuir algumas ideias básicas a serem desenvolvidas, mas permitir (e encorajar) que a real história seja criada por todas as pessoas que participarem da mesa. Essa construção coletiva passa pela distribuição de responsabilidade diante de eventos ocorridos.

Se estamos pensando narrativas e formas de extrapolá-las para tirar alguma análise, até onde é possível abstrair desta caraterística tão comuns aos jogos? Caso você possa pensar na sua vida como algo coletivo, preenchida pela agência de diversas pessoas, o que acontece se você não *"jogar o jogo"*?

Retornando um pouco o primeiro ponto, em face a qualquer adversidade, o narrador indica possíveis caminhos, convidando a protagonista a tomar a história pela mão e ajudar a construir uma saída. Mas isso é feito porque o narrador não pode (no geral) tomar o controle da protagonista. E no lugar dessa condução, ele move o mundo para que você se mova em resposta. Boa parte das vezes onde isso ocorre, é comum perceber olhares perdidos dos jogadores e jogadoras ao redor da mesa. Então, em comparação, não é muito absurdo pensar que sentir-se perdido é não perceber as escolhas que podem ser feitas e, ao invés disso, olhar para o narrador e esperar que ele nos conduza a alguma delas. Ao jogar (e agir) para ver o que acontece, o que está sendo feito é dar um passo de antecipação ao mundo. Não que a consequência será necessariamente aquela desejada, mas desejar uma consequência tendo como semente uma ação, há mais chance de colher algo proveitoso, né?

Afinal, ainda que nada seja feito da vida, definitivamente ela faz algo da gente.

"O olhar dele se concentrou no seu por alguns segundos. Uma respiração lenta, seguida dos lábios se abrindo devagar, indicando que ele pode não ter percebido a sua intenção de enganá-lo, mas também que provavelmente entendeu suas intenções de uma forma incorreta."

Por fim, o último ponto que será brevemente levantado é a respeito da contradição entre uma falha e um sucesso. Alguns jogos possuem nas suas entranhas a ideia de que uma falha não significa o fim da linha. Ao invés do clássico *"você falhou, tenta outra coisa aí"*, é possível ver algo mais próximo de *"é, você não conseguiu, e essa falha teve essa consequência aqui que vai te pegar se você não fizer nada... e agora, o que você faz?"*.

Ao lançar os dados, é feita uma aposta de narrativas: *"quero fazer algo que eu não sei se vou conseguir, mas que eu sou capaz de alcançar"* versus *"é preciso desse mínimo de esforço combinado com diversas circunstâncias para obter um resultado satisfatório"*. Mas o que será que apostamos realmente? Dizer que estamos apostando uma possibilidade parece ser algo pequeno, meio sem graça. Quase como se, em caso de perdermos a aposta, a possibilidade passa na nossa frente e vai embora e o que resta é aquela expressão de quem perdeu o ônibus porque não correu o suficiente. Basta esperar pegar o próximo, né?

Velozes e Furiosos: é, seu carro despenca do avião, mas você pode tentar uma manobra arriscada!

Mas e se a falha for, nesse exemplo, pegar um ônibus errado?

Pensar na vida como uma série de erros polvilhados por ilhas de sucesso parece pessimista (ou realista) dependendo de quem fala. Quando dizemos que conseguimos algo, será que também estamos dizendo sobre todas as outras coisas que não foram alcançadas? Ou, ainda, quando dizemos que algo não deu certo, que nós não conseguimos, que resolvemos voltar, também está sendo falado sobre o que veio a ter sucesso?

É um exercício muito interessante observar as falhas das nossas personagens nos jogos. Elas mostram bastante o potencial sobre a escolha feita durante os momentos de apostas, mostram ainda mais potencial sobre as reverberações das consequentes falhas dessas mesmas apostas.

O questionamento complementar que trago ao falar deste ponto é: por que será que, quando se trata de nós mesmos, costumamos colocar essas falhas para debaixo do tapete, como se não fossem parte integrante e estrutural do que somos ou viemos a ser? Tudo bem, as personagens heroicas acabam sendo conhecidas pelos sucessos acumulados nas batalhas. Soa estranho falar *"é, o meu guerreiro perdeu o braço tentando derrotar aquele paladino caído"*, mas boa parte das origens clássicas falam de fracassos e derrotas. E as personagens avançam a partir (e de novo, principalmente, através) dessas intempéries.

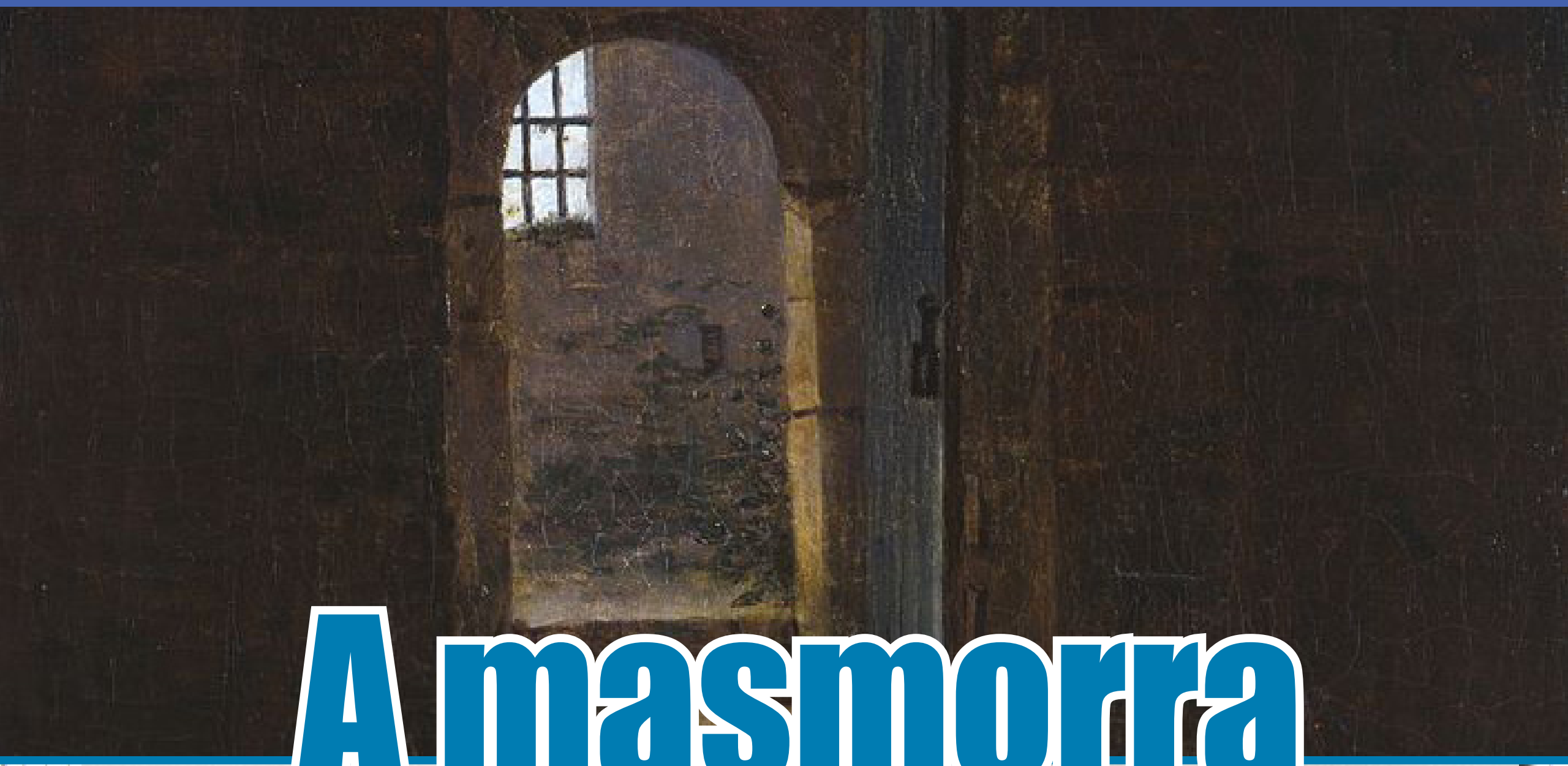
Se me permite comentar, acaba soando um desperdício incrível assumir que não é possível absorver este tipo de potência narrativa e gastar um minuto ou dois ao pensar de quantas falhas e sucessos parciais é feita uma vida.

Ao final deste texto, é bem possível que você esteja se perguntando a necessidade de relacionar assuntos da vida cotidiana em um hobby que para muitas pessoas serve justamente para fugir dela. Você tem toda a razão se quiser pensar assim, mas fico feliz que tenha avançado por esse terreno tão abstrato e confuso, sem qualquer garantia de que traria alguma recompensa.

Parece algo que sua personagem faria.

RAFAEL CRUZ

Escreve sobre RPG e outras coisas no Medium, além de trabalhar para o Catarse



A masmorra

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia — *Dragon Age*, *Tormenta20* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. A masmorra pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

Castelo tomado

O bardo Doremi — um dos artistas favoritos da filha da rainha — abandonou a corte em busca de inspiração para mais uma de suas composições, mas está desaparecido! Os personagens foram contratados pela princesa para investigar seu paradeiro. Estão há dias na estrada viajando rumo ao último local em que foi avistado: o feudo do Barão Muramatta.

Ao chegarem ao seu destino, eles encontram a vila local sob toque de recolher, sinais de uma batalha de cerco entre cavaleiros e mortos-vivos e o castelo do barão danificado e com uma aparência corrompida. O grupo logo é abordado por cavaleiros, que explicam a situação: eles descobriram que Muramatta era, na verdade, um necromante! Os cavaleiros pertencem a uma ordem de paladinos que invadiu o castelo e, após dias de cerco, destruíram o barão. Apesar disso, nem todas as áreas do castelo foram exploradas, e eles lutam constantemente contra os monstros que povoam o lugar para manter controle da fortificação. Enquanto andam pelos corredores, os personagens podem ver grupos duelando contra demônios e outras criaturas poderosas.

Os aventureiros são escoltados até a sala do trono, onde o líder dos paladinos discute estratégias com os demais heróis, tem olheiras profundas e parece exausto.

— Não sei de nenhum bardo! — diz o paladino — É improvável que esteja vivo, mas se estiver, é possível que tenha acabado na masmorra do necromante. Ainda não pudemos explorá-la. Estamos ocupados mantendo posições no castelo e protegendo a vila... Mas aceitaria a ajuda de vocês! Entrem lá e destruam qualquer

criatura maligna. Em troca podem ficar com os tesouros que encontrarem.

Se o grupo resolver aceitar, o paladino entrega a eles a chave da masmorra.

Há acomodações para os personagens no castelo e na vila, caso o grupo resolva interromper sua exploração da masmorra para descansar, mas ambos os lugares são mal-assombrados e provocam pesadelos vívidos que impedem um sono tranquilo.

Sala A: corredor alagadiço

A entrada da masmorra é uma porta de madeira reforçada, que pode ser aberta com a chave entregue pelo líder dos paladinos. Logo atrás dela há um longo corredor com algumas complicações para ser atravessado. Em primeiro lugar, é muito estreito, permitindo o grupo avançar apenas em fila indiana — peça que definam as posições dos personagens antes de entrar. Em segundo lugar, está alagado e há água que sobe até a cintura de um humano de estatura média. A água gélida constitui um terreno difícil e impõe penalidades em deslocamento e causa dano de frio a cada rodada. Por fim, está escuro e embora seja possível criar fogo — mundano ou mágico — é impossível mantê-lo aceso por mais que um turno. Luz mágica pode ser mantida normalmente (O mesmo se aplica ao restante da masmorra).

O corredor é guardado por 1d3 guerreiros esqueletos, também em fila. Em algum lugar, no chão submerso, há um molho de chaves que dá acesso as Salas C e D.

Sala B: encruzilhada

Há aqui duas portas de ferro com a superfície congelada. Elas dão acesso às salas C e D e causam dano por frio a qualquer um que tente arrombá-las. É possível abri-las usando o molho de chaves encontrado na Sala A.

Sala C: câmara da aflição

Há diversos instrumentos de tortura nessa sala — damas de ferro, garrotes, rodas — e quem entra precisa fazer testes para não ficar abalado. Ela é guardada por um guerreiro esqueleto que trabalha como carrasco. Ao perceber a presença dos personagens ele solta imediatamente um troll enfurecido contra eles. Por ter sido torturado, o troll tem metade dos pontos de vida, mas está completamente enlouquecido e é impossível se comunicar com ele.

O esqueleto possui um molho com chaves que abrem a porta e as celas da Sala D e a porta da Sala E.

Sala D: prisão

Há outro corredor estreito aqui e seis celas. Cada uma contém o cadáver de um habitante da vila, que morreu e voltou como um zumbi. É possível atacar os zumbis dentro das celas à distância, mas ficar adjacente às grades deixa os personagens expostos a mordidas. No final do corredor, há outra porta de ferro com frio mágico, que dá acesso à Sala E, e é aberta pela chave encontrada na Sala C.

Sala E: poço do esquecimento

Uma sala com alçapão ao centro. Embaixo dele há um poço escuro com uma queda de doze metros e nenhum apoio para descer. Ao fundo do poço há um cadáver congelado, que pode ser identificado por suas vestes como o bardo Doremi segurando em seus braços uma harpa.

O grupo é atacado pelo fantasma do bardo quando adentra o aposento — use a ficha de um morto-vivo a sua escolha, mas este é vulnerável a magias de fogo. Enquanto ataca, canta uma música que contém sua história: ele foi enviado ao castelo pela rainha para espionar o barão — mas a rainha sempre soube que o barão era um necromante e contava com a morte do bardo durante o ataque dos paladinos — um plano para afastá-lo da princesa, por quem estava apaixonado.

A harpa de Doremi é mágica e quando acionada toca sempre a mesma melodia. A melodia é sua obra-prima e está predestinada a tornar famosa qualquer letra que seja composta para ela por um bardo — se não há um bardo no grupo, os personagens podem encontrar um para terminar a composição.

A letra pode versar sobre qualquer feito ou tema... mas se os personagens vão usar a música para confrontar ou expor a rainha já é outra história!

DAVIDE DI BENDETTO

CHEFE DE FASE

Conheça um dos mais audaciosos (e ligeiros!) caçadores de recompensas do oeste artoniano

Dillan

Smokestone produz larápios, bandidos e safados de todos os tipos e cores, e alguém precisa colocar todos eles na linha. Por um bom preço, claro.

Dillan Quickshot fez sua infâmia na cidade da pólvora ao usar magia arcana para vencer um duelo de pistolas, tornando-se inimigo declarado da poderosa família Haringer. O órfão, que perdeu a família vítima de bandoleiros de estrada, cresceu adotado por um taverneiro local e se tornou uma verdadeira celebridade, mas se viu forçado a fugir de Smokestone por temer as represálias do derrotado Lyman Harringer. Ele se juntou a um grupo de aventureiros, com quem viajou por Arton enfrentando mercenários escusos, legionários de Tapista e até criaturas da Tormenta.

Sempre em busca de informações de seu passado, Dillan se separou do grupo para investigar pistas na cidade de Coridriam, em Wynlla, onde descobriu que seu verdadeiro nome é Dillan Von Delus, uma longa linhagem de artesão arcanos — os Von Delus construíram sua riqueza e prestígio no comércio de acessórios mágicos e Dillan seria então o único herdeiro vivo. Após a tragédia que levou os pais e irmão de Dillan em Petrynia, seu avô, Antony Von Belus, passou a última década gastando todos os recursos possíveis para descobrir o paradeiro de sua família, mas nunca achou sequer uma pista sobre o ocorrido.

Para a surpresa de Dillan, a mansão que parecia abandonada ainda tinha um fiel morador: um golem que servia como ajudante da família, chamado ALMA, reconheceu o garoto enquanto ele investigava a propriedade, e jurou continuar seus serviços ao jovem mestre. ALMA levou Dillan até o cofre secreto da família, que para a felicidade do aventureiro ainda estava intocado. Munido de recursos financeiros e mágicos, além de um novo guarda-costas, Dillan retornou para Smokestone e sua amada Elisa, tornando-se um temido caçador de recompensas dedicado a impedir que bandidos estraguem o futuro de outros jovens como ele.

Aparência e Personalidade

— Você vale a mesma coisa vivo ou morto, mas acho que "vivo" é um bom negócio para nós dois, não é mesmo?

Alto e de porte atlético, porém esguio, Dillan chama a atenção com seus longos cabelos azuis e um constante sorriso cafajeste.

Geralmente bem vestido, costuma usar botas escuras de montaria, calça e colete preto, camisa de gola branca e um lenço azul no pescoço, cobertos por um longo sobretudo de couro azul lustroso que lembram escamas. Um chapéu de cowboy marrom com uma faixa azul, um par de luvas de couro azul bem escuro e um coldre com duas pistolas.

Dillan é debochado e adora fazer comentários ácidos, principalmente em situações de tensão. Sua maneira de falar é arrojada e quase sempre divertida, o que pode passar um tom meio arrogante numa primeira impressão, mas seus colegas sabem que o "Pistoleiro Mágico" é apenas um otimista incorrigível — até durante missões e caçadas, Dillan raramente demonstra preocupação, mesmo diante de ameaças temíveis!

Usando Dillan

Muito procurado em Petrynia para resolver problemas que envolvem encontrar objetos e pessoas que não querem ser encontrados, Dillan se recusa a aceitar trabalhos de assassinato, uma vez que gosta de manter sua reputação de aventureiro, mas pode ser chamado por desafetos dos jogadores para cobrar algum tipo de dívida. Se a cabeça de algum dos jogadores for a prêmio por cometer algum crime é possível que Dillan se interesse pelos personagens.

Apesar de ser um excelente "pistoleiro", Dillan sempre prefere usar a lábia e o convencimento como armas, oferecendo uma chance de seus alvos se entregarem pacificamente. Em batalha, abusa de suas magias de eletricidade e ar, disparando *Relâmpagos* certeiros.

Tormenta20 ND8

Humano Arcanista (Feiticeiro) 13, Bucaneiro 3, Refugiado, Médio

Iniciativa +28, **Percepção** +12,

Defesa 26, **Fort** +10, **Ref** +19, **Von** +16, imunidade a eletricidade

Pontos de Vida 74

Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 120

Corpo a Corpo Adaga +13 (1d4 19/x2)

À Distância Raio Arcano (Médio, 4d8+7, CD 25); Pistola Certeira Precisa +14 (2d6 18/x3); Relâmpago (2 PM, 6d6+13, Ref CD 25)

Poderes Arcano de Batalha, Envolto em Mistério, Herança Aprimorada, Herança Avançada, Insolência (+3), Magia Ilimitada, Pistoleiro, Presença Paralisante, Raio Arcano, Raio Elemental, Raio Poderoso.

Herança Dracônica (Ar) Dillan soma o dobro do seu modificador de Carisma em seus pontos de vida e é imune a dano elétrico. Suas magias do tipo Ar ou Eletricidade –1 PM e causam +1 ponto de dano por dado. Sempre que reduz um ou mais inimigos a 0 PV ou menos com uma magia de ar ou eletricidade, recebe uma quantidade de PM temporários igual ao círculo da magia.

Audácia Quando faz um teste de perícia, Dillan pode gastar 2 PM para receber um bônus igual ao seu modificador de Carisma no teste (exceto testes de ataque).

Evasão Quando sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, Dillan não sofre nenhum dano se passar, mas ainda sofre dano normal se falhar.

Esquiva Sagaz Defesa +1

Magias 1° — Explosão Flamejante, Queda Suave, Raio do Enfraquecimento, Seta Infalível; 2° — Montaria Arcana, Relâmpago; 3° — Âncora Dimensional, Lendas e Histórias, Voo; 4° — Raio Polar, Talho Invisível. CD 25

Alma o golem guarda-costas está sempre ao lado de Dillan. Funciona como um aliado Veterano dos tipos Guardião e Vigilante.

For 10, Des 20, Con 12, Int 13, Sab 15, Car 24

Perícias Diplomacia +21, Intimidação +21, Misticismo +15

Equipamento Botas Velozes, Braceletes de Bronze, Manto do Fascínio.

Tormenta Alpha 25N

Kits: Swashbuckler (presença paralisante), Feiticeiro (magia intensa, magia máxima).

F0, H4, R2, A2, PdF 4; 10 PVs, 20 PMs.

Perícias: Manipulação.

Vantagens: Aliado (ALMA; F3, H2, R3, A4, PdF0; 15 PVs, 15 PMs, Golem), Boa Fama, Magia Elemental, Pontos de Magia Extra, Torcida, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Restrição de Poder (magia limitada).

Magias Conhecidas: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Enxame de Trovões, Explosão, Inferno de Gelo, Seta Infalível de Talude, Transporte Mágico.

FELIPE DELLA CORTE & THIAGO ROSA

PODCAST

BRASIL DRAGÃO

NOVOS EPISÓDIOS TODA SEXTA-FEIRA

ESCUTE NO SPOTIFY, NOS AGREGADORES DE PODCAST
OU NO SITE DA JAMBÔ: WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR

JAMBÔ

Equipe seu herói com uma armadura biológica bem difícil de roubar
Bioarmadura

Tudo começa com um ovo reluzente, do tamanho de um punho, inocentemente alojado no centro de uma cratera com dez metros de diâmetro. Visível de longe, uma isca como esta certamente irá atrair aventureiros incautos dispostos a investigar seu estranho conteúdo. E o ovo permanecerá ali, imperturbável, até que alguém se aproxime...

Quando um hospedeiro em potencial chega perto o suficiente, o ovo se abre e dele surge um tubo segmentado que, em uma fração de segundo, dispara uma espécie de dardo, tão veloz que impede qualquer tentativa de reação. A ponta, em forma de broca, penetrará em qualquer traje, causando um pequeno ferimento. Feito isto, o dardo seca e cai. A vítima sente um breve desconforto, alguma coceira... Nada sério.

Ainda...

Ela não sabe, mas sua vida acabou de mudar para sempre. O dardo injetou em seus tecidos um minúsculo embrião parasita, que irá nadar em sua corrente sanguínea até encontrar o lugar ideal para se alojar, na base do cérebro. Isso leva cerca de um dia. A partir dali o invasor irá desencadear uma série de profundas e estranhas mudanças químicas no corpo do hospedeiro. A mais evidente é que, sempre que se sentir ameaçado, o fluxo de adrenalina no sangue irá ativar uma monstruosa mutação.

Casca dura

Em situações de estresse, a pele do hospedeiro se transforma em uma fortíssima armadura orgânica, formada a partir do aumento da concentração de queratina nos tecidos (o mesmo material do qual são feitos nossas unhas e cabelos). A resistência exata da armadura depende da espécie. Mas em todas elas, a força também será ampliada por um exoesqueleto de feixes de fibras orgânicas. Até os olhos serão cobertos e protegidos por lentes de proteína transparente, que não interferem na visão.

As placas queratinosas da bioarmadura acumulam certa quantidade de ar em forma de bolhas, para dar elasticidade à carapaça. Esse ar fornece alguns minutos de oxigênio adicional, caso sejam necessários por qualquer motivo. De qualquer maneira, com a armadura ativa, a respiração passa a ser feita através da pele. O hospedeiro não pode ser sufocado e nem intoxicado por gases venenosos. Pode inclusive respirar debaixo da água ou em qualquer outro lugar onde exista um mínimo de oxigênio disponível.

Há boatos de que exista uma quarta espécie muito rara, que permitiria ao portador sobreviver até mesmo no vácuo do espaço. Porém, estes relatos são muito antigos e nunca foram comprovados.

Em *3D&T* todas as bioarmaduras são consideradas Armaduras Mágicas (*Manual 3D&T Alpha*, pág.121) com um custo base de 10 PEs: além de Monstruoso, o personagem recebe a desvantagem Fúria. Quando fica nervoso por qualquer razão (rolando 4, 5 ou 6 em 1d), a criatura se manifesta. Ela garante um poder bônus de acordo com a espécie (veja adiante), mas todas impõem um redutor permanente de –1 em todos os testes de perícia. Além disso, enquanto a bioarmadura está ativada, o hospedeiro não precisa respirar.

TRPG já tem regras completas para bioarmaduras e outros tipos de simbiontes (*Guia da Trilogia*, pág.94), mas vamos apresentar uma versão simplificada delas, que funcionam como uma Armadura Mágica, mas são contabilizadas como 2 itens mágicos para o limite do personagem. O hospedeiro pode ativar a bioarmadura como uma ação livre, por vontade própria ou quando recebe qualquer dano (um teste de Vontade bem-sucedido, contra CD 10+ dano sofrido, impede uma ativação involuntária). Ela garante poderes de acordo com a espécie (veja adiante), mas todas fazem com que o hospedeiro perca 1d6 pontos de Inteligência e Carisma permanentemente. Além disso, enquanto a bioarmadura está ativada, o hospedeiro não precisa respirar.

O Médico e o Monstro

A princípio, pode parecer que o portador do embrião recebeu uma valiosa vantagem — mas não é bem assim. Em uma simbiose, ambos os lados têm benefícios e prejuízos: em troca da proteção adicional, o parasita passará a se alimentar de grandes doses de fluído cerebral, causando danos aos neurônios e reduzindo a capacidade cognitiva do hospedeiro.

Enquanto estiver transformado, ele também se tornará irritadiço, além de ter um aspecto hediondo para quaisquer criaturas, exceto raças insetoides que tenham alguma semelhança com o aspecto da bioarmadura.

A mutação repentina geralmente destrói qualquer vestimenta que o portador esteja vestindo, a não ser vestes rústicas que sejam largas o suficiente, ou trajes especiais projetados para suportar o aumento repentino de massa. Evitar a transformação é muito difícil, e em geral só é algo que hospedeiros mais experientes são capazes de fazer após algum tempo de convívio com ela.

Espécies!

Existem três espécies conhecidas e documentadas de bioarmadura, todas pertencentes ao gênero *Arthroderma* (artho: articulado; derma: pele). Elas nascem de ovos idênticos externamente, e é impossível diferenciar um ovo do outro sem uma análise completa em laboratório (ainda assim, a identificação depende do cientista responsável no mínimo saber da existência de mais de uma delas).

Ainda que a reprodução de todas ocorra de maneira idêntica — com ovos abandonados em meio à grandes crateras vazias — não há nenhuma informação de como os ovos surgem, tampouco o que acontece com o hospedeiro entre uma etapa e outra da vida da bioarmadura. Há especulações de que o parasita utilizaria o corpo da vítima como incubadora (e por isso, teria o interesse genuíno em mantê-lo protegido até o momento certo), mas nada nunca foi comprovado.

Ainda que semelhantes entre si, o resultado exato da transformação irá variar dependendo da espécie: *hydra*, *gladius* ou *araneus*.

Arthroderma hydra

É a mais parecida com a bioarmadura "original", e a mais resistente. Quando a transformação é ativada, o hospedeiro será recoberto por uma carapaça muito resistente. Ele também irá contar com uma espantosa capacidade de cura — regenerando inclusive braços ou pernas perdidas por qualquer motivo. Estes dons de recuperação funcionam mesmo com a armadura inativa; e é daí que vem seu nome científico. A Hydra é um monstro mitológico de muitas cabeças, que crescem rapidamente logo depois de cortadas.

Em *3D&T Alpha*, a *hydra* concede F+1, A+2 e a versão de 1 ponto de Energia Extra.

Em TRPG, a *hydra* fornece +4 em Força; +10 na classe de armadura, não cumulativo com bônus de armaduras, redução de dano 5 e cura acelerada 1. Caso seu hospedeiro perca um membro, um órgão ou outra parte do corpo, ele se regenera como pela magia regeneração.

Arthroderma gladius

Com resistência mediana se comparada às outras duas bioarmaduras, a gladius forma um par de longas garras queratinosas, parecidas com espadas, que ficam recolhidas em compartimentos nos antebraços e podem distender-se a uma simples contração muscular. Mesmo que forem quebradas, estarão de volta quando ele voltar a se transformar.

Em *3D&T Alpha*, a gladius concede F+2, A+1 e o encantamento de arma Impetuosa: ela permite ao hospedeiro gastar um movimento para executar um segundo ataque no mesmo turno. Porém, ele nunca pode fugir ou recusar um combate.

Em TRPG, a gladius fornece +6 em Força; +8 na classe de armadura, não cumulativo com bônus de armaduras, redução de dano 5, dois ataques naturais de garra que causam cada um dano equivalente a uma espada longa própria para seu tamanho (1d8 para uma criatura Média), e os benefícios do talento Ataque Duplo, sem precisar atender seus pré-requisitos. Caso já possua o talento, pode realizar dois ataques sem sofrer a penalidade de –5.

Arthroderma araneus

A menos resistente entre todas, mas permite ao hospedeiro escalar paredes, como uma aranha. Um sistema de garras e ventosas desenvolve-se em suas mãos e pés, permitindo que suba em superfícies lisas. Ele também se torna mais rápido, além de oferecer imunidade contra quaisquer venenos (mas não ácidos), mesmo que o hospedeiro não esteja transformado.

Em *3D&T Alpha*, a *araneus* concede F+1, A+1 e Aceleração, dois Movimentos Especiais: a capacidade de Escalar em velocidade normal e sem a necessidade

de testes de perícia, Queda Lenta: podendo cair de qualquer altura sem se machucar, usando obstáculos para desacelerar. Além disso, o hospedeiro é imune a todos os venenos.

Em TRPG, a *araneus* fornece +4 em Força e Destreza; +8 na classe de armadura, não cumulativo com bônus de armaduras, redução de dano 5, o seu hospedeiro fica sob o efeito constante da magia patas de aranha e da magia queda suave ao cair de 1,5m ou mais. Além disso, ele se torna imune a todos os venenos.

Livrando-se delas!

A criatura que forma a bioarmadura entra em simbiose com o hospedeiro: ela toma algo, mas fornece outra coisa em troca. E mesmo que essa troca seja supostamente justa, é comum que o personagem não queira dividir seu próprio corpo com um parasita de origem desconhecida que bebe fluido de seu cérebro.

A busca por maneiras de se livrar do parasita já resulta em uma boa história. Remover o embrião exige uma cirurgia bastante complexa, e qualquer falha fará com que ele acelere o consumo de fluido cerebral e mate o hospedeiro.

Para facilitar (ou dificultar tudo) o mestre pode determinar que há apenas um único cirurgião capaz de remover o parasita sem grandes riscos — e obviamente, ele vive em um planeta remoto e perigoso, num castelo isolado e distante ou em algum outro plano de existência.

Quaisquer memórias ou danos cerebrais sofridos pelo personagem não são recuperados após a retirada do parasita. O bicho também morre ao ser removido, exceto se a cirurgia for realmente bem-sucedida. Neste caso, o monstrinho poderá até mesmo ser vendido ou reimplantado em outra pessoa por uma pequena fortuna.

Exato: não é raro que pessoas busquem pela simbiose e estejam inclusive dispostas a pagar por isso.

Aventuras com a bioarmadura

Bioarmaduras podem ser utilizadas em praticamente qualquer campanha. Em mundos de fantasia, o ovo pode estar entre os pertences de um feiticeiro louco qualquer, contaminando algum aventureiro — que será considerado uma criatura demoníaca assim que se transformar.

Em Arton, o mundo de Tormenta, as bioarmaduras são simbiontes de origem lefou, semelhantes a inúmeros outros monstros ligados à própria Tormenta. Elas garantem proteção e alguns poderes adicionais em troca de um estigma maldito e uma aparência hedionda.

Aventuras modernas de espionagem usariam a bioarmadura como uma nova e avançada pesquisa genética: o portador do parasita seria uma cobaia, perseguida por espiões, que precisa usar seus poderes para se defender. Em cenários com Supers, é possível que seu herói tenha servido como cobaia para experiências do governo, ou que tenha aceito a simbiose para vingar-se de algum vilão. E em campanhas de terror, a bioarmadura é uma maldição muito difícil de se livrar.

Porém, apesar de todas estas variantes, bioarmaduras sempre se encaixam melhor em campanhas de ficção científica. Os aventureiros podem estar em uma expedição exploratória e encontrarem com o voo durante uma ronda de rotina. Há, ainda, a opção de um ovo como este ser quase impossível de ser encontrado, exceto em algum único planeta de difícil acesso. Por isso, custaria um valor muito alto, que sempre é uma motivação adicional para aventureiros mercenários.

E há a sempre ótima opção Defensores de Tóquio: formar um grupo inteiro de personagens usando bioarmaduras coloridas para combater um invasor intergaláctico que deseje transformar a Terra em uma base de operações. Talvez um time especial de soldados futuristas seja muito bem-vindo...

PALADINO

e MARLON TESKE "ARMAGEDDON"

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adilson Givan
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Adriano Silva
Affonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Machado De Almeida
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Alberto Calil Elias Junior
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Araujo
Alex Luna
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alison Francisco
Alisson Luiz Lima De Menezes
Allan
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Altair Machado Freitas
Altamir Neto
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Anderson Thelles
Andre Augusto Nogueira Alves
André Barreto
André Braga
André Fernando Peres
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Santos
Andrey Almassy
Angelo Castelan
Antoni Quequetto De Andrade Oliveira
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
Antonio Marcos Montanha Filho
Antônio Ricart
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur Colombo Sampaio De Freitas
Arthur De Andrade Arend
Arthur Endlein Correia
Arthur Galdino
Artino Filho
Artur Andrade
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Augusto Soriano
Augusto Stroligo
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Bernardo Fraga
Breno Muinhos
Breno Taveira Mesquita
Brnvsantos
Brunão Crash
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bernardes
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno C Decnop
Bruno Caricchio Buss
Bruno Carvalho
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Fernandes Alves Junior
Bruno Godoi
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Sakai Costa
Bruno Teixeira
Bruno Vieira Marucci
Bryan Sousa De Oliveira
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio Cosme
Caio Coutinho
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Henrique De Paula Santos
Calvin Semião
Calvin Vicente Baptista
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Alberto Corrêa Junior
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Ernando Fern
Carlos Henrique Mesquita Do Prado
Carlos L G Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Cassio Santos Silva
Cassius Nunes
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Cesar Perusso
Chris Azeredo
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Carvalho

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

- Daniel Chagas
- Daniel Diego Lacerda Cirilo
- Daniel Dinis
- Daniel Felipe Meireles De Souza
- Daniel Poleti
- Daniel Ramos
- Daniel Sacramento
- Daniel Sevidanes Alves
- Daniel Sugui
- Danilo Andrade
- Danilo Bensi Diogo
- Danilo Carlos Martins
- Danilo Steigenberger
- Danyel Pablo Batista Muniz
- Davi Alves De Lima
- Davi Fontebasso
- Davi Roberto Limeira
- David Ferreira
- David Karpinski
- Davidson Andre
- Davidson Catein Pinheiro
- Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
- Débora De Oliveira Borges
- Denilson Belo Coelho
- Denis G Santana
- Denis Roberto Macedo Da Silva
- Dennys Laubé
- Diego Adão Fanti Silva
- Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
- Diego Barboza
- Diego De Niro
- Diego Kober
- Diego Mello
- Diego Noura
- Diego Reis Barreiro Rodriguez
- Diego Silveira Martins Marques
- Diego Torralbo
- Diogo Castro
- Diogo Schmitz Langwinski
- Douglas Drumond
- Douglas Rodrigues Portela Silveira
- Douglas Toseto Marçal De Oliveira
- Eddu Fuganholi
- Eder Sparenberger
- Edgar Bittner Silva
- Edmilson Zeferino Da Silva
- Eduardo Amarães
- Eduardo Assis Das Chagas
- Eduardo Fukamachi
- Eduardo Mendes Marcucci
- Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
- Eduardo Tavares Machado
- Eliel Junior
- Elton Rigotto Genari
- Elvis Junior
- Elvis Sãngelis Dias Marinheiro
- Emanuel Max
- Emanuel Mineda Carneiro
- Emanuel Victor
- Emerson Ranieri
- Enzo Kapps De Oliveira
- Enzo Scarpatti
- Enzo Venturieri
- Ericki Haras
- Érico De Paula Lima Campos
- Erik Andrade Oliveira
- Estêvão Rendeiro
- Eugênio Luiz
- Eurico Alves Girao
- Everton Lauton
- Everton Luiz
- Ewerton Romão
- Fabiano Bruno De Azevedo Machado
- Fabiano Fernandes Dos Santos
- Fabiano Martins Caetano
- Fabiano Raiser Dias Bexiga
- Fabio Caetano De Souza
- Fábio Marques
- Fabio Melo
- Fabio Ramalho Almeida
- Fabio Rezende
- Fabio Soares
- Fábio Vasquez Pereira
- Fabio Vaz
- Fabricio Maciel
- Fausto Reis
- Felipe Andrade Porcel
- Felipe Cabral Rodrigues
- Felipe Da Silva Guimaraes
- Felipe Dal Molin
- Felipe Do Espirito Santo
- Felipe Eleuterio Hoffman
- Felipe Horas
- Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
- Felipe Leonardo De Mattos
- Felipe Lira Fernandes
- Felipe Maia Ribeiro Da Silva
- Felipe Wellington
- Felippe Moreira Rodrigues
- Fellipe Da Silva
- Fellipe De Paula Campos
- Fernando Alves Conceição
- Fernando Barrocal
- Fernando De Souza Alves
- Fernando Do Nascimento
- Fernando Guarino Soutelino
- Fernando Henrique
- Fernando Igarashi F. De Souza
- Fernando Lins Fagundes
- Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
- Fernando Ribeiro
- Fernando Takao
- Filipe Barreto Gonçalves
- Filipe Dos Santos Da Silva
- Filipe Itagiba
- Filipe Muller Lohn
- Filipe Rodrigues
- Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
- Francisco Marques Da Silva Junior
- Francisco Olimpio Da Silva
- Frank Silva
- Frederico Castro Pena Thum
- Frederico Detofano
- Frederico Lopes Filho
- Gabriel Araujo
- Gabriel Arthur Militzer
- Gabriel Da Silva Pessine
- Gabriel Dos Santos Vargas
- Gabriel Fernandes Sarmento
- Gabriel Giani Reis
- Gabriel Isaías Pádua Carvalho
- Gabriel Kolbe Teixeira
- Gabriel Melo Santos
- Gabriel Menino
- Gabriel Portugal G. Santos
- Gabriel Reis De Meira
- Gabriel Rodrigues
- Gabriel Schmidt
- Gabriel Zuanetti
- Gervasio Da Silva Filho
- Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
- Gilmar Farias Freitas
- Gio Mota
- Giovane Santos Araújo Pinto
- Giuliano Bortolassi
- Gláucio José Magalhães
- Guilherme Aguiar
- Guilherme Amato Marinho
- Guilherme Antônio Faust
- Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
- Guilherme Begotti Domingos
- Guilherme Capelaço
- Guilherme Da Silva Alves
- Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
- Guilherme Lopes Vitoriano
- Guilherme Morato De Moura E Silva
- Guilherme Nascimento Do Amaral

Guilherme Peruçolo
Guilherme Ribeiro Viana
Guilherme Tamamoto
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Felix Cardoso
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Vinícius Santos
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Heitor Carriel De Abreu
Heitor Corrêa Clares
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Ian Ruviaro
Igor Rodrigues De Almeida
Igor Z. Favro
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isla Santos
Ismael Spinelli
Israel Silva Da Silva
Italo Machado Piva
Ivan Zanutto Bastos
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
Jaan Sindeaux
Jaciel Albuquerque De Souza
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jeovany Nascimento
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Cesar Andrade
João E Priscila Schlindwein
João Guilherme Pedrílio
João Henrique Abreu
João Matheus Bettoni Schilke
João Matheus Catin
João Neto
Joao P. Arantes
João Paulo De Oliveira Andrade
Joao Paulo Melatto Fogo
Joaõ Pedro
João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
João Trindade
Joao Vitor
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Joel Jurema
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Antônio Teodoro Borsato
José Augusto Costermani Vale
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Josevan Silva
Josué Vieira De Melo
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kaique Benjamim Bering
Kalleu Pereira
Karen Leite Machado
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Kelvin Pirolla
Lara Jennifer
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Figueiredo
Leandro Murano Sartori
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo De Souza Kramer
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Farias Florentino
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Neves
Leonardo Quintas
Leonardo Santos Alves
Leoš Brasil
Leví Carneiro
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luan Gustavo Maia Dias
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Alvarez
Lucas Amoêdo
Lucas Anderson
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Casanova Nogueira
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Menezes
Lucas Rijo
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Serrano De Andrade
Lucas Silva Borne
Lucas Sorensen Paes
Lucas Stefano
Lucian Costa Silva
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Lucio Pedro Limonta
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Augusto Monteiro Santiago
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Guaycuru
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Felipe Masculino Biancolin Sacchi
Luiz Fernando Reis
Luiz Filipe Rodrigues
Luiz Filipi Raulino
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Gustavo Fiaux Vieira
Luiz Henrique Bernagozzi
Luiz Hugo Guimarães Sales
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Marcel Pinheiro
Marcel Versiani
Marcela Alban
Marcello Guerreiro

- Marcelo Guimaraes De Morais Silva
- Marcelo Jose Dos Anjos
- Marcelo Juliano Santos Silva
- Marcelo Lima Souza
- Marcelo Massahiko Miyoshi
- Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
- Marcelo Oho
- Marcelo Seara Mendonça
- Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
- Marcio Dias
- Marco Aurelio Soares Goudart Junior
- Marcos Farias
- Marcos José Mariano Teixeira
- Marcos Nasinbene
- Marcos Santos
- Marcos Sousa
- Marcos Vinicius Souza Correia
- Marcus Antônio Santana Santos
- Marcus Lins
- Marcus Vinícius
- Marcus Vinicius Pereira Freze
- Mari Petrovana
- Maria Luciana Lima
- Mariana Silva Franzim
- Mário Brandes Silva
- Mário Ferrari Neto
- Mark Michael Ederer
- Marlon Ricardo
- Mateus Cardozo Fôlego
- Mateus Do Nascimento Rocha
- Mateus Guida
- Mateus Steiner Scaini
- Matheus Augusto Matias Santos
- Matheus Bolognini Nunes
- Matheus De Alcântara Mota
- Matheus Esteves Vargas Liguori
- Matheus Farencena Righi
- Matheus Fernandes
- Matheus Hobit
- Matheus Nicolas Bezerra Silva
- Matheus Paes Maciel
- Matheus Parker
- Matheus Passos
- Matheus Peregrina Hernandes
- Matheus Rocha Vasconcellos
- Mauricio Bomfim
- Mauro Araújo Gontijo
- Max Pattacini
- Mayck Szezech
- Miguel Marcondes Filho
- Mike Ewerton Alves Jorge
- Mitae Do Mato
- Morôni Melo De Carvalho
- Murillo Campos
- Murilo Vieira Guidoni
- Narciso Dos Santos Filho
- Natália Inês Martins Ferreira
- Neilson Soares Cabral
- Nicolas De Almeida Martins
- Nikolas Martins Brandão Oliveira
- Nill Chesther Nunes De Azevedo
- Odair De Barros Junior
- Orlando Luiz
- Otávio César Marchetti
- Othon Gilson
- Otto Menegasso Pires
- Pablo Diego Batista Da Silva
- Pablo Felipe Cavalcante Rodrigues
- Pablo Jorge Maciel
- Pablo Kamien
- Patrick Tavares
- Paulo Cesar Nunes Mindicello
- Paulo Cunha
- Paulo Drancir
- Paulo Eduardo Cantuária
- Paulo Fernando Gomes Velloso
- Paulo Herique Dihl
- Paulo Ítalo Medeiros
- Paulo Junior
- Paulo Phillipe Rocha Assumpção
- Paulo Ramon Nogueira De Freitas
- Paulo Roberto Montovani Filho
- Pedro Cesar Bento Mendes
- Pedro Curcio
- Pedro De Moraes Fernandez Canfora
- Pedro De Souza
- Pedro Godeiro
- Pedro Henrique Estumano Gomes
- Pedro Henrique Ferraz
- Pedro Marques Telles De Souza
- Pedro Moniz Canto
- Pedro Netto
- Pedro Rafahel Lobato
- Pedro Semedo
- Pedro Teixeira Cardoso
- Péricles Vianna Migliorini
- Peterson Lopes
- Philipe Salvador Loredo
- Philippe Pittigliani Magnus
- Phillipe Ferreira De Lyra
- Piero Lima Capelo
- Rafael Ariais Bezerra
- Rafael Artur
- Rafael Augusto Rocha Maia
- Rafael Cascardo Campos
- Rafael Cmb
- Rafael Da Silveira Melo Devera
- Rafael De Andrade Teixeira
- Rafael Lichy
- Rafael Lolla
- Rafael Louriçal
- Rafael Machado Saldanha
- Rafael Nicoletti
- Rafael Noleto
- Rafael Oliveira Bezerra
- Rafael Panczinski De Oliveira
- Rafael Ramalho
- Rafael Reis
- Rafael Sangoi
- Rafael Sirosse
- Rafael Souza Oliveira
- Rafaela Fernandes
- Ramiro Alba Alba Filho
- Raphael Bezerra
- Raphael Galimbertti
- Raphael Martins Bohrer Zullo
- Raquel Gutierrez
- Raul Galli Alves
- Raul Guimarães Sampaio
- Raul Natale Júnior
- Régis Fernando Bender Puppo
- Renan Cordeiro Costa
- Renan Nicastri Ivo
- Renan Rodrigues
- Renan Tedesco
- Renato Junior
- Renato Mendonça
- Renato Motta
- Rhenan Pereira Santos
- Ricardo A Ritter M Barroso
- Ricardo Albuquerque
- Ricardo Barbosa Da Silva
- Ricardo Batista
- Ricardo Branco
- Ricardo Dos Santos Domingues
- Richard Aguiar Bueno
- Richard Cardoso
- Richard Pinto
- Richard Sassoon
- Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
- Roberta Robert
- Roberto De Medeiros Farias
- Roberto Levita
- Robertson Schitcoski
- Robinson Moreira
- Robson De Braga Castelo Branco Junior
- Robson F. Vilela
- Rodolfo Caravana
- Rodrigo Aguera
- Rodrigo Alano Sffair
- Rodrigo Amaral Pantoja
- Rodrigo Aparecido De Toledo
- Rodrigo Da Silva Santos
- Rodrigo Fischer Silveira De Souza
- Rodrigo Frances De Souza Silva

- Rodrigo Freitas
- Rodrigo Lemes De Souza
- Rodrigo Marques
- Rodrigo Montecchio
- Rodrigo Moreira Clares De Souza
- Rodrigo Zeymer Auad
- Roger Da Silva Naue
- Rogério Fabiano Dos Passos
- Romulo Bartalini
- Ronald Guerra
- Ronaldo Hasselman Nascimento
- Rubens São Lourenço Neto
- Samuel Cardoso Santiago Junior
- Sandro Da Silva Cavalheiro
- Sandro Marcelo Goncalves
- Sario Ferreira
- Sasukerdg Mendes
- Saulo Daniel Ferreira Pontes
- Saulo Toribio
- Sávio Pita
- Sávio Souza
- Seuraul
- Silvio Oliveira De Jesus Junior
- Simonarde Lima
- Simone Rolim De Moura
- Sócrates Moura Santos Júnior
- Soren Francis
- Tafarel Camargo
- Tales Zuliani
- Tayrone Duque Esteves
- Thales Campelo
- Thales Do Amaral
- Theógenes Rocha
- Thiago Almeida
- Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
- Thiago Bussola
- Thiago Costa
- Thiago Curvelo
- Thiago Destri Cabral
- Thiago Donadel
- Thiago Dos Santos Rosa
- Thiago Loriggio
- Thiago Orlandi Fernandes
- Thiago Ozório
- Thiago Rodrigues De Souza
- Thiago Russo Nantes
- Thiago Sos
- Thiago Tavares Corrêa
- Thomaz Jedson Lima
- Tiago Alexandrino
- Tiago Alves De Souza
- Tiago Casseb Barbosa
- Tiago Deliberali Santos
- Tiago Ferreira
- Tiago Misael De Jesus Martins
- Tiago Monnerat De F. Lopes
- Tiago Moura
- Uelerson Canto
- Ulysses Basso
- Vanilo Alexandre
- Victor Augusto Martins Ribeiro
- Victor De Paula Brandão Aguiar
- Victor Florêncio
- Victor Gualtiero
- Victor Hernandes
- Victor Hugo Antunes
- Victor Hugo Simões Santos
- Victor Kullack
- Victor Sapateiro
- Victor Souza Marinho Costa
- Vinicius Bervian
- Vinícius Carvalho
- Vinícius Cesar
- Vinicius Feltz De Faria
- Vinicius Gomes Alfama
- Vinicius Lima Da Silva
- Vinícius Macuco
- Vinicius Souza Gonçalves
- Vitor Albani
- Vitor Carvalho
- Vitor Coutinho Fernandes
- Vitor Davis
- Vitor Faccio
- Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
- Vitor Gabriel Etcheverry
- Vitor Godoi Mendes
- Vitor Hugo Soares Alves
- Wagner Armani
- Wagner Azambuja
- Wagner Rodero Junior
- Wallace Bento Cordeiro Chaves
- Wallison Viana De Carvalho
- Watson David De Oliveira Carvalho
- Wefferson David De Souza Silva
- Welington Haas Hein
- Wellington Botelho
- Welton C. Oliveira
- Wesley De Oliveira Batista
- Wesley Francisco Da Silva
- William Ferreira
- Willian De Souza Silva
- Willian Moreira Dos Santos
- Willian Ramos
- Willian Viana Neves
- Wilson Luis
- Yago Pedrotti Araujo Mansilla
- Yasser Arafat Belem De Figueiredo
- Ygor Vieira
- Yuri Araujo
- Yuri Bitencourt
- Yuri Nóbrega

Conselheiros

- Abelheid
- Acciraum
- Ademir Benedito
- Adriano Anjos De Jesus
- Adriano Chamberlain Neves
- Afonso Cassa Reis
- Alan Santana
- Alcyr Neto
- Aldenor C. Madeira Neto
- Aleksander Sanandres
- Alex Farias De Lima
- Alex Frey
- Alex Gabriel
- Alex Pongitori
- Alex Rodrigo R. Oliveira
- Alexandre Andrade
- Alexandre Lins De Albuquerque Lima
- Alexandre Murayama De Lima
- Alexandre Santos
- Alexandre Uhren Mazia
- Alexandro Barros
- Alexsandro Teixeira Cuenca
- Alonso Marinho Horta
- Amadeu B. Negrão
- Ana Rosa Leme Camargo
- Anderson Brambilla Chaves
- Anderson Costa Soares
- Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
- Andre Angelo Marques
- André Bessa
- André Centeno De Oliveira
- André Dorte Dos Santos
- André Duarte De Ávila Ribeiro
- André Luís Vieira
- Andre Luiz Retroz Guimarães
- Andrei Ajudarte
- Anesio Vargas Junior
- Antonio Mombrini
- Arthur Koala
- Arthur Nobrega De Lima Saraiva
- Augusto César Duarte Rodrigues
- Augusto Netto Felix
- Bárbara Lima Aranha Araujo
- Bergson Ferreira Do Bonfim
- Bernardo Rocha Batista De Paiva
- Betina Costa
- Braulio Sarmento Pereira
- Brayan Kurahara
- Breno Marcondes Penna Da Rocha
- Bruno Belloc Nunes Schlatter
- Bruno Bianco Melo
- Bruno De Mello Pitteri
- Bruno Fávaro Piovan
- Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
- Bruno Leão Pereira

- Bruno Messias Silva Santos
- Bruno Ribeiro
- Bruno Soares Pinto Costa
- Bruno Victor De Mesquita Ferreira
- Bruno Viegas Flores
- Bruno Vieira
- Bruno Wesley Lino
- Caio César Viel
- Caio Felipe Giasson
- Caio Fernandes
- Caio Souza
- Camila Gamino Da Costa
- Carlos Castro
- Carlos G C Cruz
- Carlos Roberto Hirashima
- Cassio Pereira
- Cassio Segantin
- Cavaleiro Morto
- Celso Giordano Tonetti
- Cezar Letiere Martins
- Chrysthowam A. Santos
- Cícero Leandro Júnior
- Cj Saguini
- Clarissa Sant´Anna Da Rosa
- Claudio Quessada Cabello
- Clayton Dos Santos Kirchleitner
- Cleison Ferreira
- Cristian Drovas
- Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
- Cristiano Cristo
- Cristiano Lopes Lima
- Cyan Lebleu
- Dalvan Sant’Anna
- Dan Cruz
- Daniel Carlos
- Daniel Cesarino
- Daniel Duran Galembeck Da Silva
- Daniel Macedo
- Daniel Martins Bezerra
- Daniel Nalon
- Daniel Paes Cuter
- Daniel Saraiva De Souza
- Daniel Ximenes
- Danilo Henrique
- Darkswipper
- Darlan Fabricio Silva Santos
- Dartagnan Quadros
- Davi Freitas
- Davi Mascote Domingues
- David De Andrade Nunes
- David Torrini
- Dean Silva
- Deivide Argolo Brito
- Denilson Serafim
- Denis Oliveira
- Dereck Gonçalves
- Diego Barba
- Diego Bernardo Chumah
- Diego Calicchio Boaro
- Diego Moreira
- Diego Moreira Cardoso
- Diego Oliveira Lopes
- Diego Toniolo Do Prado
- Diogo Benedito
- Diogo De Almeida Camelo
- Diosh Smith
- Dmitri Gadelha
- Douglas Camillo-Reis
- Douglas Nascimento
- Douglas Ramos Da Silva
- Douglas Santos De Abreu
- Douglas Vieira Dias
- Éder “Dzr13” Fialho
- Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
- Edevaldo Santos Messias
- Edgar Cutar Junior
- Ednardo Oliveira Pena Araújo
- Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
- Eduardo Batista Dos Santos Saigh
- Eduardo Fernandes Augusto
- Eduardo Maciel Ribeiro
- Eduardo Nunes
- Eduardo Stevan Miranda Marques
- Eduardo Zimerer
- Eldio Santos Junior
- Elimar Andrade Moraes
- Elios Monteiro
- Elvys Da Silva Benayon
- Emanuel Feitosa Ribeiro
- Emerson Luiz Xavier
- Endi Ganem
- Enéias Tavares
- Erick Rodrigo Da Silva Santos
- Estevão Costa
- Fabiano Silveira
- Fábio Abrão Luca
- Fabio Bompet Machado
- Fabio Carvalho
- Fabio Casanova
- Fábio Gicquel Silveira
- Fabricio De Matos
- Fabrícius Viana Maia
- Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
- Felipe Alves
- Felipe Augusto Souza Mello
- Felipe Intasqui
- Felipe Noronha
- Felipe Nunes Porto
- Felipe Rizardi Tomas
- Felipe Schimidt Tomazini
- Felipe Vilarinho
- Felipe Wawruk Viana
- Fernando Abdala Tavares
- Fernando Fenero
- Fernando Modesto Dutra
- Fernando Radu Muscalu
- Fernando Zocal
- Filipe Santos
- Filippo Rodrigues De Oliveira
- Flavio Emanoel Terceiro
- Flavio Hiasa
- Flávio Martins De Araújo
- Francisco Duque
- Francisco José Marques
- Francisco Santana De Azeredo
- Frederico Jose Ribeiro Franca
- Gabriel Alves Brandão Machado
- Gabriel Alves Rêgo
- Gabriel Amaral Abreu
- Gabriel Braga E Braga
- Gabriel Chaud Giollo
- Gabriel Cholodovskis Machado
- Gabriel Madeira Pessoa
- Gabriel Miranda
- Gabriel Moreira
- Gabriel Novaes
- Gabriel Nunes Da Silva Sobral
- Gabriel Paiva Rega
- Gabriel Picinin Egea Benitez
- Gabriel R. De Carvalho
- Gabriel Ripfom
- Gabriel Santos Passos
- Gabriel Soares Machado
- Gabriel Souza
- Gabriel Vilella
- Giancarlo Moura Gurgel
- Gilberto M. F. Jhunior
- Gilmar Alves De Oliveira
- Gilvan Gouvêa
- Giordano Nin
- Giordano Zeva
- Giovanni Grosso
- Giulia Araújo Chaves
- Giuliano Tamarozi
- Glauco Lessa
- Gregório De Almeida Fonseca
- Guilherme Amesfort
- Guilherme Augusto Angelo Gomes
- Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
- Guilherme Correa Virtuoso
- Guilherme Da Mota Martinez
- Guilherme Drago
- Guilherme Inojosa Cavalcanti
- Guilherme Nascimento
- Guilherme Puppim
- Guilherme Tolotti
- Guilherme Tsuguio Tanaka
- Guilherme Vanuchi
- Guilherme Villela Pignataro
- Gustavo Almeida Agibert
- Gustavo Amâncio Costa
- Gustavo Fernandes
- Gustavo Henrique Manarin
- Gustavo Marques Lattari
- Gustavo Martins Ferreira
- Gustavo Reis
- Gustavo Vilella Whately
- Haniel Ferreira

Heberth Azevedo
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Oredes Agapito
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Igor Teixeira
Igor Thiago
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury Velázquez
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jandir Roberto Manica Neto
Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Carlos Lima
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa
João Mokdeci
Joao Pereira
Joao Ricardo Ramos
João Zonzini
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Julia Maria Racy Lopes
Juliano Azzi Dellamea
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Junior Itikawa
Kaique Nascimento
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Larissa Macalão Barbosa
Leandro Alves
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leldias
Leo Aguiar
Leonardo Alberto Souza
Leonardo Costa
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Moreira Echeverria
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Gomes
Lucas Humberto
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Fernando Guazzelli
Luis Filipe Bomfá
Luis Oliveira
Luiz Antônio
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Matos
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marco Menezes
Marcos Goulart Lima
Marcos Leandro
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Araujo Matildes
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Mario Afonso Lima
Mario Hissashi Kajiya
Mario Moura
Marth Júnior
Mateus Milan Garcia
Matheus Borges Ziderich
Matheus C. Medvedeff
Matheus Dias
Matheus Henrique
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Maximiano
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Miguel Souza Silva
Moacyr Prado
Neimar Alves
Neudson Fernandes Vasconcelos
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrícia Brito
Paulo Emilio
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida

- Pedro Augusto Pereira De Freitas
- Pedro Cruz
- Pedro Dias
- Pedro Feitosa
- Pedro Grandchamp Neto
- Pedro Henrique De Mattos Draeger
- Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
- Pedro Henrique Martins
- Pedro Henrique Matos
- Pedro Henrique Ramalho Dias
- Pedro Henrique Seligmann Soares
- Pedro Ivo Neves De Almeida
- Pedro Machado
- Pedro Martins
- Pedro Morhy Borges Leal
- Pedro Ribeiro Martins
- Pedro Santos
- Pedro Vergara Rocha
- Pedro Victor Duarte
- Pedro Victor Santos
- Pedro Victor Silva Santos
- Pedro Vitor Schumacher
- Péricles Da Cunha Lopes
- Pierre Jorge De Souza Dourado
- Pietro Vicari
- Rafael Baquini Bueno
- Rafael Bezerra Barbosa
- Rafael Chagas Vieira
- Rafael Duarte Collaço
- Rafael Fata
- Rafael Freitas De Souza
- Rafael Galdino Marinho
- Rafael Guimarães
- Rafael Ishikawa Dos Santos
- Rafael Marques Rocha
- Rafael Oliveira De Faria
- Rafael Schmitt Wilhelms
- Rafael Sirotheau
- Ramon Alberto Machado Costa
- Raoni Godinho
- Raphael Alves Moure
- Raphael Espesse
- Raphael Estevao Borges De Oliveira
- Raphael Montero
- Raphkiel
- Rauldouken O'Bedlam
- Renan Carvalho
- Renan Rodrigues Cação
- Renato Bartilotte M. Oliveira
- Renato Da Cunha Silva
- Renato Da Silva
- Renato Farias
- Renato Potz
- Renzo Rosa Reis
- Ricardo César Ribeiro Dos Santos
- Ricardo Dantas De Oliveira
- Ricardo Ferreira Gerlin
- Ricardo Filinto
- Ricardo Gambaro
- Ricardo Okabe
- Roberto Freires Batista
- Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
- Rocelito Estrazulas
- Rodolfo Nemes Silva
- Rodolfo Xavier
- Rodrigo André Da Costa Graça
- Rodrigo Costa De Almeida
- Rodrigo Dani
- Rodrigo Darouche Gimenez
- Rodrigo Falleiro
- Rodrigo Fantucci
- Rodrigo Fernando Comin
- Rodrigo Keiji
- Rodrigo Monteiro
- Rodrigo Nunes Dos Santos
- Rodrigo Quaresma De Andrade
- Rodrigo Shibuya
- Roger Andressa Lewis
- Rogerio Girasol
- Rogerio Ribeiro Campos
- Rogers Ribeiro Gonçalves
- Romullo Assis Dos Santos
- Ronaldo Filho
- Roque Valente
- Ruan Mendonça
- Ruan Pablo
- Rubens Dos Santos
- Samuel Hamilton Belem Cruz
- Samuel Luiz Nery
- Samuel Pereira Dos Santos
- Sascha Borges Lucas
- Sebastião Proença De Oliveira Neto
- Sergio Castro
- Sergio Chagas
- Sérgio Dalbon
- Sérgio Gomes
- Shane Morgan Baraboskin Standen
- Sidgley Santana De Oliveira
- Silvino Pereira De Amorim Neto
- Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
- Stevan Nogueira
- Tabriz Vivekananda
- Tácio Schaeppi
- Tarcísio Nunes
- Tárik Raydan
- Thadeu Silva
- Thales Barreto
- Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
- Thalles Oliveira
- Thalles Rezende
- Thiago Barbosa Ferreira
- Thiago Da Silva Moreira
- Thiago Edgard Lima De Castro
- Thiago Freitas
- Thiago Lemos D'Avila
- Thiago Morani
- Thiago Pereira
- Thiago Rosa
- Tiago Alves Araujo
- Tiago Augusto Dos Santos
- Tiago César Oliveira
- Tiago De Carvalho Silva
- Tiago Figueiredo
- Tiago Lima
- Tiago Resemblink
- Tiago Ribeiro
- Tiago Soares
- Tião Luna
- Ubiratan Augusto Lima
- Ugo Portela Pereira
- Valter Tartarotti Ries
- Vauderag "Shaka" Junior
- Vevé Leon
- Vially Israel
- Victor Araújo
- Victor Castro De Sa
- Victor Hermano
- Victor Hugo
- Victor Hugo De Paiva
- Victor Lopes
- Victor Otani
- Victor T Melo
- Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
- Vinicius Cipolotti
- Vinicius De Aquino Calheiros
- Vinicius De Paiva Costa
- Vinicius Gomes De Oliveira
- Vinícius Lemos
- Vinicius Mattos
- Vinícius Menezes
- Vinícius Nery Cordeiro
- Vinicius Soares Lima
- Vinicius Torres
- Vitor Alves Patriarcha
- Vitor Augusto Joenk
- Vítor Lucena
- Vitor Mendes Demarchi
- Vítor Nascimento Da Silva Andrades
- Walace Evangelista Ferreira
- Washington Alencar
- Wellerson Monteiro Dos Santos
- Wellington Barros Moraes
- Wellington Morais
- Welton Beck Guadagnin
- Welton Sousa
- Weslei Mosko
- Wil Gouvea
- Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
- Wolf Fivousix
- Yohan Gregorio Dos Santos
- Yuri Kleiton Araujo Sanches
- Yuri Machado
- Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi

A Balada de Mulan

Ai... ai...
Mulan tece na entrada.
Não se ouve o tear,
só os lamentos da donzela.

Pergunte quem está em seu coração,
Pergunte quem está em sua mente.
"Ninguém reside no meu peito,
Ninguém ocupa minha cabeça.

Noite passada vi um chamado,
O Khan está convocando em massa —
Doze pergaminhos de conscritos,
Cada um com o nome de meu pai.

Meu pai não tem filho adulto,
Eu não tenho irmão mais velho.
Decidi comprar cavalo e sela,
Ir à guerra em vez de meu pai."

Ela compra um belo alazão no mercado leste;
Sela e coberta no mercado oeste;
Arreios no mercado sul;
E um longo chicote no mercado norte.

Ela deixa os pais ao amanhecer,
Acampa às margens do Rio Amarelo ao anoitecer.
Não há voz dos pais saudando a filha,
Só as águas agitadas do Rio Amarelo.

Ela deixa o Rio Amarelo ao amanhecer,
Para chegar a Heisha ao anoitecer.
Não há voz dos pais saudando a filha,
Só os berros da cavalaria estrangeira em Yanshan.

Dez mil milhas de marcha de guerra,
Cruzando passes e montanhas como se voasse.
Do ar nortenho vem o gongo do rancho,
Luz fria banha sua veste de aço.

O general morre depois de cem batalhas,
Os guerreiros voltam depois de dez anos.
Eles voltam para ver o Filho dos Céus,
Aguardando no palácio imperial.

Seus feitos cobrem doze pergaminhos,
Recompensas às centenas, às milhares.
O Khan pergunta o que ela deseja,
"Não quero nenhuma patente alta,

Quero o cavalo mais rápido,
Que me leve para casa."
Seus pais ouvem o retorno da menina,
Vão às ruas recepcioná-la.

A irmã mais velha ouve o retorno da menina,
Ajeita o batom na entrada.
O irmão mais novo ouve o retorno da menina,
Afia a faca para porcos e cordeiro.

"Eu abro a porta da minha câmara leste,
e sento na minha cama da câmara oeste.
Eu tiro meu manto de batalha,
E ponho minhas roupas velhas.

Eu ajeito meu cabelo na janela,
E me maquio no espelho.
Eu saio para ver meus companheiros de armas,
Todos surpresos e chocados:

'Viajamos doze anos juntos,
Mas nunca notamos que Mulan era uma dama!'"

"Lebres macho têm pernas inquietas,
lebres fêmeas têm olhos estreitos.
Mas quando as lebres correm lado a lado,
quem pode dizer se sou ele ou ela?"

Tradução por Thiago Rosa